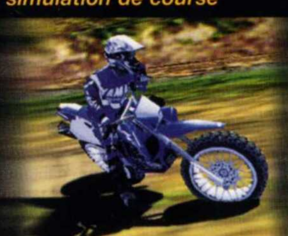

INCLUS! UN MAGAZINE INTERACTIF SUR CD-ROM
PREVIEWS, TESTS, REPORTAGES, 20 MINUTES DE VIDÉO EXCLUSIVE
+ SAUVEGARDES | ASTUCES | ÉDITEURS DE VIES INFINIES | PATCHES 3DFX | SHAREWARES | ADD-ONS....
PC SOLUCES
PC
MENSUEL
NOUVELLE FORMULE
SOLUCES
3 MAGAZINES EN 1
WWW.PCSOLUCES.COM
les tests
Need for speed 3,
Colin Mc Rae,
Creatures 2,
Grand prix legends
pratique
acheter un jeu,
les pièges à éviter
révolutionnaire!
anno1602
les doom-like
qui vont TUER
Daikatana,
Half life,
Duke nukem forever,
Max payne...
L 9506 - 19 - 39,00 F
Octobre 1998 • Numéro 19

Essorez la poignée !

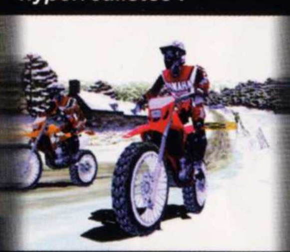
Moto Racer™ 2 avec YAMAHA

Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et simulation de course



Conditions hyperréalistes :



courses sous la pluie, la neige, de nuit...

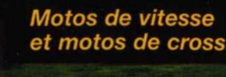
Éditeur de circuits 3D :



les sauts les plus fous et les virages les plus serrés



Mode multijoueurs



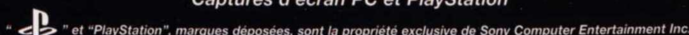




distributed by



Captures d'écran PC et PlayStation







ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.



octobre

19



TÉL. DES ÉDITEURS
7th Level (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Acclaim 08 36 68 24 68
Activision 08 36 68 17 71
Blizzard 01 48 18 50 00
Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cendant 0146 01 46 00
Cryo 01 44 65 25 65
Eidos 08 36 68 19 22
Grolier 01 55 45 45 00
GT Interactive 08 36 68 14 11
Interplay 01 53 83 17 39
Infogrames 04 72 65 50 00
Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Microprose 01 40 5 00 72
Microsoft 01 69 86 46 46
Mindscape 08 36 68 18 11
New World Computing (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Psygnosis 01 44 40 71 99
Ubi Soft 01 48 18 50 00
Take 2 01 44 88 69 00

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DES CONSTRUCTEURS
Creative Labs 01 39 20 86 00
Diamond Multimedia 01 55 38 16 00
Epson France 01 40 87 38 18
Guillemot 02 99 08 90 88
Intel 01 45 71 71 01
Matrox 01 45 60 62 08

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET :
http://www.pcsoluces.com
— CONSULTEZ LE SOMMAIRE DU NUMÉRO EN KIOSQUES.
— COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS.
— ABONNEZ-VOUS ON-LINE.
— LES DERNIÈRES NEWS DES JEUX VIDÉO.
— TOUS LES SITES DES ÉDITEURS.
— ÉCRIVEZ À LA RÉDACTION



Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 8 000 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 44
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Relations Presse : Sylvie Amouyal
Responsable des ventes, réassorts et modifications : Claude Jacquier - Tél 01 41 06 44 40
Service abonnements : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 46
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 44
Publicité : Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 30
Photogravure : PPO (PANTIN)
Imprimerie : SNIL (FLEURINES)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Soumillon Promotion - Jean-Philippe Tondeur, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 22

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Ce numéro est accompagné d'un supplément gratuit de 84 pages et d'un cédérom posé sur la une de couverture qui ne peuvent être vendus.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE

(*) 3615 : 1,29 F/mn
36 68 : 2,23 F/mn

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 76997
N° ISSN : 1269-2921
Illustration de couverture : Anno 1602 © Sun Flowers / Infogrames

Directeur de la rédaction : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia : Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Directeurs artistiques : Eric Beauzel & Olivier Revenu
Secrétariat général de Rédaction : François Gabert & Isabelle Derveaux (derveaux@aol.com)
1ere Secrétaire de rédaction : Catherine Montagnon
Secrétaire de rédaction : Richard El Mestiri
Correcteur-Rewriteur : Groucho Ponderosa.
Maquette : Sylvie Dupuy
Responsable télématique : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)

Ont collaboré à ce numéro : Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian,
Illustrations : Joaquim Antunes Morgado & Yacine

(((ÉDITO)))

LE NUMÉRO DU BONHEUR...

Vous tenez entre les mains un numéro de PC Soluces qui vous portera chance. Des dizaines de milliers de personnes l'ont déjà eu entre les mains, ils l'ont fait connaître autour d'eux et leurs voisins l'ont prêté aux voisins des voisins, tant et si bien qu'il a déjà fait le tour du globe terrestre... et que les premiers à se le procurer ont dû le racheter !

Voici l'historique de ce numéro : à partir de la mi-août, six rédacteurs impitoyables, nantis d'une expérience remarquable, entament la rédaction proprement dite. Le SR, impitoyable lui aussi, s'est penché sur la relecture des textes à partir du 20. Aux alentours du 25, les maquettistes ont commencé à mettre tout ça en forme. Vers le 10 septembre, les textes ont été bouclés, les rédacteurs soufflaient... Non, pas vraiment, il fallait aussi boucler le CD ! Ça s'est déroulé aux alentours du 15, période à laquelle la maquette – impitoyable elle aussi – a terminé son travail. Au même moment, la fab' a pété un plomb (la fab' pète toujours les plombs, c'est son rôle) car les cahiers couleur et noir et blanc étaient inversés. Elle a arrangé le coup, une fois de plus, mais termina dans un suicide collectif. À ce moment, un des rédacteurs, pris d'une folie soudaine (soluce d'Unreal oblige) assassina ses collègues à l'arme blanche, puis se tira une balle dans l'oreille (comprenne qui pourra). Deux jours après, l'imprimerie prenait feu au moment même où le numéro passait sous presse, incendie qui fit plusieurs victimes.

Le numéro a pu être réalisé grâce au charisme de tous ces morts, qui l'avaient faconné par la seule volonté de leur esprit.

Vous l'avez compris, ce numéro est enchanté... Si vous le jetez, il vous arrivera des choses graves, TRÈS GRAVES. Monsieur Juju s'est tué en franchissant une porte trop basse pour sa taille. Monsieur Daniel a été arrêté pour détournement de mineures. Monsieur Luis a été expulsé vers son pays natal... Monsieur Yann a été abonné par erreur à Ciné Live. Monsieur Léo a installé Windows 98...

En revanche, Monsieur Claude, qui chérit ce numéro, l'a fait encadrer et possède maintenant un harem. Monsieur François a trouvé les clés d'une Diablo (s'il s'abonne, il trouvera peut-être la voiture...). Monsieur Michel, quant à lui, possède tous les épisodes de Friends – et même les scripts de la cinquième saison.

Vous l'avez compris, il ne faut pas jeter PC Soluces, il faut le faire connaître, le faire circuler autour de vous, en parler, etc.

Bon, on essaie de reconstituer une équipe complète et on vous donne rendez-vous le mois proch...

Aaaargh !

Léo de Urlevan

P.-S. : Il faut renvoyer ce genre de lettres ; mais pas n'importe lesquelles ! Vous trouverez, par exemple, une lettre de ce type page 91... Vous ne pouvez pas vous tromper : elle est intitulée «Sondage».

(((SOMMAIRE)))

SOMMAIRE DU CD-ROM	4
BLOC-NOTES	6
NEWS	8
INTERNET	18
MISES À JOUR	19
MULTIMÉDIA	20
LIVRES	21
DOSSIER : DÉCHIFFRER LES BOÎTES DE JEUX	22
REPORTAGE : ACCOLADE	25
(((((EN DÉVELOPPEMENT	30
(((((LES PREVIEWS	34
REPORTAGE : ECTS	58
DOSSIER : QUAKE-LIKE	50
(((((SUR VOS ÉCRANS	63
RUBRIQUE JEUX «BUDGETS»	94
RUBRIQUE SHOPPING	96
CRASH TEST : MILLENNIUM G200	95

INDEX DES TESTS

Chine 78%	82
Colin Mc Rae 87%	86
Creatures 2 87%	74
Grand Prix Legends 84%	70
Hardwar 63%	91
H.E.D.Z. 59%	92
Klingon Honor Guard 80%	78
Need for Speed III 92%	64
People's General 84 %	84
Riverworld 30%	91
Special Ops 75%	92
SWAT 2 60%	91
Tiger Woods '99... 85%	93

INDEX DES AVANT-PREMIÈRES ET EN DÉVELOPPEMENT

Age of Empires, Rise of Rome (Add-on)	34
Anno 1602	36
Baldur's Gate	43
King Quest 8 : Le Masque d'Éternité	46
Microsoft Combat Flight Simulator	35
Monaco Grand Prix Racing Simulation	40
O.D.T.	47
Power Slide	42
Rainbow	47
The Ring	48

Prochain Numéro le 28 octobre

COMMENT ÇA

PC Soluces vous offre un CD, mais pas n'importe lequel... Vous y trouverez tout ce qui peut vous faire plaisir : des démos jouables exclusives, des patches, des sauvegardes et des éditeurs de niveaux — destinés à rendre vos jeux encore plus géniaux —, des sharewares, des drivers, et, «top exclu» PC Soluces, des vidéos vous présentant les meilleurs jeux en tests et en previews !

QU'Y A-T-IL SUR LE CD - FAITES-MOI LE PLEIN !

VOICI LE TROISIÈME NUMÉRO DU CD DE PC SOLUCES (IL SE RÉVÈLE DE PLUS EN PLUS BEAU). POUR CE QUI EST DES BONNES CHOSES, ON N'A PAS LÉSINÉ : ON EN A MIS LE MAXIMUM.

L'INTERFACE

UNE FOIS L'INTERFACE LANCÉE, VOUS SEREZ EN TERRAIN CONNU (ELLE APPARAÎT DE PLUS TOTALEMENT ERGONOMIQUE ET INTUITIVE). BON, SUPPOSONS QUE VOUS N'Y CONNAISSIEZ ABSOLUMENT RIEN AUX PC, À LA SOURIS ET AU DISQUE DUR (POUR VOUS, CHIRAC EST UN GÉNIE DE L'INFORMATIQUE...). ÇA COMMENCE PLUTÔT MAL, MAIS ON NE VA PAS VOUS LÂCHER POUR AUTANT...

VOUS POUVEZ ACCÉDER, À PARTIR DE LA PAGE D'ACCUEIL, À TOUTES LES RUBRIQUES DU CD, CE QUI EST LA MOINDRE DES CHOSES. POUR ALLER À UN ENDROIT PARTICULIER, IL FAUT FAIRE GLISSER LE PETIT USTENSILE DE PLASTIQUE GRIS DOTÉ DE QUELQUES BOUTONS FOURNI AVEC VOTRE PC (LA SOURIS). L'AUTRE USTENSILE COMPORTANT PLEIN DE TOUCHES EST LE CLAVIER, MAIS VOUS NE DEVRIEZ PAS EN AVOIR BESOIN POUR LE MOMENT. EN FAISANT GLISSER LE POINTEUR SUR LES ÉCRANS AFFICHÉS (UNE PETITE MAIN QUI MONTRE DU DOIGT, PARCE QU'ON N'EST PAS BIEN POLIS À PC SOLUCES), VOUS POURREZ ALLER FAIRE UN TOUR DU CÔTÉ DES TESTS (SUR VOS ÉCRANS), DES DOSSIERS (ACCOLADE ET DOOM-LIKE) ET DES PREVIEWS, CE QUI DÉCLENCHERA AU-TO-MA-TI-QUE-MENT UNE SÉQUENCE VIDÉO PLEIN ÉCRAN (C'EST ÇA, LE FAMEUX MULTIMÉDIA). IL Y A AUSSI DES DÉMOS JOUABLES : ESSAYEZ DONC ANNO 1602, EN EXCLUSIVITÉ PC SOLUCES CE MOIS-CI. SI VOUS ALLEZ DU CÔTÉ DES FICHIERS, VOUS POURREZ INSTALLER DES PATCHES, SAUVEGARDES, NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES ET MISES À JOUR POUR VOS JEUX FAVORIS. ENFIN, LES SHAREWARES VOUS PROPOSENT DES PROGRAMMES DANS DES DOMAINES AUSSI DIFFÉRENTS QUE LE JEU, LE DESSIN, LA MUSIQUE ET LA GESTION DU SYSTÈME.

QUE CE SOIT POUR LES SHAREWARES OU POUR LES DÉMOS JOUABLES, VOUS DEVEZ UTILISEZ L'AUTRE INTERFACE GRAPHIQUE. VOUS AVEZ D'AILLEURS DROIT À UNE CAPTURE D'ÉCRAN POUR VOIR DE QUOI IL EST QUESTION. IL EXISTE AUSSI UN RÉSUMÉ DU LOGICIEL, DE LA DÉMO, DU PATCH — BREF, UN TEXTE QUI EXPLIQUE DE QUOI IL RETOURNE ET VOUS PERMET DE SAVOIR À QUOI VOUS ATTENDRE APRÈS L'INSTALLATION (PLANTAGE DU SYSTÈME, FORMATAGE DU DISQUE DUR, INTRODUCTION D'UN VIRUS TERRIBLE, CONTRÔLE FISCAL...). IL SUFFIT DE CLIQUER SUR LE BOUTON «INSTALLER» POUR... INSTALLER LE SOFT. FACILE, INTUITIF, ERGONOMIQUE, MAIS ON VOUS AVAIT PRÉVENUS ! LE BOUTON «SORTIE» VOUS FAIT QUITTER L'INTERFACE DE PC SOLUCES ET VOUS RAMÈNE DANS LE BUREAU DE WINDOWS 95 ET LE BOUTON «SOMMAIRE» VOUS RECONDUIT AU SOMMAIRE DU CD, BIEN ÉVIDEMMENT...

LES VIDÉOS

COMME ON DISPOSE D'UN CD ET QU'ON EST PRÊTS À DONNER DE NOTRE PERSONNE POUR VOUS PRÉSENTER LES JEUX COMME AUCUN AUTRE CANARD DE JEUX VIDÉO NE LE FAIT, ON VOUS PROPOSE DES VIDÉOS PLEIN ÉCRAN, PRÉSENTANT LES TOUT MEILLEURS JEUX DU MOMENT ET LES TOPS À VENIR. AU PROGRAMME CE MOIS-CI...

- BALDUR'S GATE
- CHINE
- COLIN MC RAE
- GRAND PRIX LEGENDS
- KING QUEST VIII
- MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION
- NFS III
- O.D.T.
- POWER SLIDE
- RING
- STAR TREK
- DOSSIER ACCOLADE (TEST DRIVE 5 ET REDLINE)
- DOSSIER QUAKE-LIKE (HALF-LIFE, DAIKATANA ET MAX PAYNE)

LES DÉMOS JOUABLES

UNE VIDÉO PERMET DÉJÀ DE SE FAIRE UNE IDÉE D'UN JEU, MAIS RIEN NE REMPLACERA JAMAIS LA DÉMO (SAUF LE JEU COMPLET, MAIS ÇA, ON NE PEUT PAS ENCORE VOUS EN FAIRE BÉNÉFICIER). DU COUP, ON VOUS EN OFFRE QUATORZE CE MOIS-CI — DONT DEUX EXCLUSIVES !

- NEED FOR SPEED III : HOT PURSUIT (EXCLUSIVITÉ)
- ANNO 1602 (EXCLUSIVITÉ)
- CARMAGEDDON 2
- EUROPEAN AIR WAR
- GET MEDIEVAL
- GRAND PRIX LEGENDS
- HARDWAR
- JAGGED ALLIANCE 2
- MOTOCROSS MADNESS
- RETURN FIRE 2
- SIN
- TIGER WOODS '99 PGA TOUR GOLF
- V2000
- WETRIX

LES FICHIERS

À PC SOLUCES, ON AIME VRAIMENT LES JEUX VIDÉO ET ON FAIT TOUT POUR VOUS LES PRÉSENTER DE LA MEILLEURE MANIÈRE POSSIBLE. CERTES, ON VOUS PROPOSE DES SOLUCES PRÉCISES, ÉCRITES ET TESTÉES PAR VOS RÉDACTEURS (PEUT-ÊTRE) PRÉFÉRÉS MAIS, SURTOUT, DES FICHIERS SUR LE CD. POUR LES RENDRE PLUS BEAUX, ON VOUS FOURNIT DES MISES À JOUR ET DES PATCHES POUR LES CARTES 3D. POUR EN RALLONGER LA DURÉE DE VIE, ON VOUS PROCURE DES NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES, DES VÉHICULES CACHÉS ET DES ÉDITEURS DE NIVEAUX. ENFIN, POUR LES RENDRE PLUS SIMPLES, ON VOUS OFFRE CARRÉMENT DES SAUVEGARDES ET DES TRAINERS —COMME ÇA, VOUS SEREZ OBLIGÉS D'ARRIVER AU BOUT DU JEU. MERCI À QUI ? MERCI À NOUS....

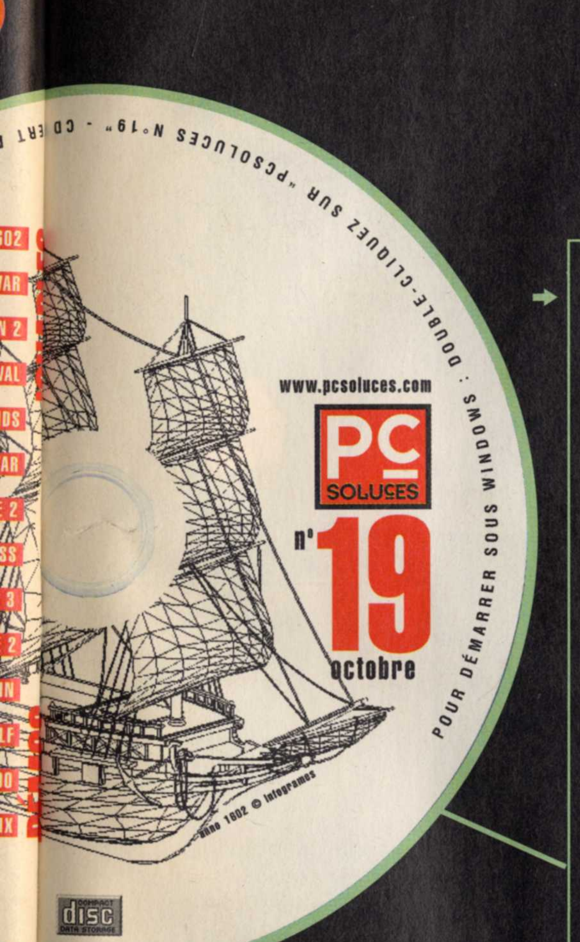
- CARMAGEDDON (PATCH VOODOO 1 & 2)
- CARMAGEDDON 2 DÉMO (NOUVELLES VOITURES)
- COMMANDOS (MISE À JOUR)
- CONFLICT FREESPACE (MISSIONS ET CAMPAGNES)
- DUNGEON KEEPER (ÉDITEUR DE SAUVEGARDES)
- F1 GP2 (ÉDITEUR DE SAUVEGARDES)
- FALLOUT (ÉDITEUR DE SAUVEGARDES ET SAUVEGARDES)
- FIFA '98 (PATCH VOODOO 2)
- FINAL FANTASY VII (ÉDITEUR DE SAUVEGARDES ET SAUVEGARDES)
- GRAND THEFT AUTO (HÉLICOPTÈRE)
- HEXPLORE (ÉDITEUR DE SAUVEGARDES)
- J-AGGED ALLIANCE : DEADLY GAMES (ÉDITEUR DE SAUVEGARDES)
- MOTOCROSS MADNESS (17 CIRCUITS)
- MOTO RACER (PATCH VOODOO 2 ET OPTIMISATION POUR CARTES 3D)
- RED BARON II (PATCH VOODOO)
- REDLINE RACER (MISE À JOUR)
- STARCRAFT (MISE À JOUR, SAUVEGARDES ET CAMPAGNE)
- SWAT 2 (ÉDITEUR DE SAUVEGARDES)
- URBAN ASSAULT (SAUVEGARDES)
- WING COMMANDER : SECRET OPS (TRAINER)



A MARCHE ?

AU MOINDRE PROBLÈME SUR LE CD-ROM...

Appelez la Hot-Line PC Soluces au 01 41 06 59 97 (numéro non surtaxé) de 10 h à 17 h, du mardi au vendredi et de 10 h à 18 h le samedi.



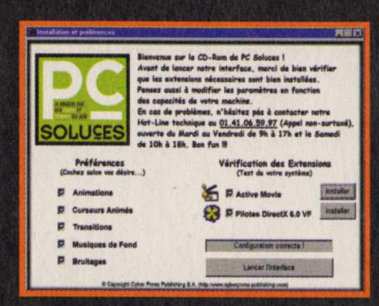
LES SHAREWARES

AH ! LES SHAREWARES, LES SHAREWARES... QUE DIRE DES SHAREWARES, SINON QUE CE SONT DES PROGRAMMES COMME LES AUTRES, MIS À PART LE FAIT QU'ON OUBLIE TOUJOURS DE LES PAYER... EN EFFET, CONTRAIREMENT AUX LOGICIELS DU COMMERCE, ON PEUT LES COPIER LIBREMENT, MAIS IL NE FAUT PAS OUBLIER DE RÉTRIBUER LEUR CRÉATEUR. ALLEZ, ON NE SE FAIT PAS TROP D'ILLUSIONS QUAND MÊME... VOICI DONC LES SHAREWARES DU MOIS...

GANJA FARMER (JEU D'ACTION)
PIRANHA PANIC (JEU D'ACTION)
GLIDE V2.42 RUNTIME DRIVERS (UTILITAIRE / DRIVERS)
REPLIGATOR V3.45 (UTILITAIRE / DESSIN)
XNVIEW V1.05 (UTILITAIRE / DESSIN)
AUDIO COMPOSITOR V3.1A (UTILITAIRE / MUSIQUE)
MIDI NIGHT EXPRESS V2.1 (UTILITAIRE / MUSIQUE)
NOTE WORTHY COMPOSER V1.51A (UTILITAIRE / MUSIQUE)
ARCHIVER SHELL V3.0 (UTILITAIRE / SYSTÈME)
CLIPPY V1.0.14 (UTILITAIRE / SYSTÈME)
GAME EXECUTOR V2.0 (UTILITAIRE / SYSTÈME)
GATOR EDIT 32 V2.0.5 (UTILITAIRE / TEXTE)

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

- Windows 95 & 98
- Pentium Multimédia 133 MHz
- Carte graphique, 1 Mo de Ram certifiée DirectX
- Carte sonore compatible Sound Blaster certifiée DirectX
- 16 Mo de Ram
- Lecteur CD X2



COMMENT FAIRE DÉMARRER LE CD-ROM ?

Sous Windows, insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD. Attendez quelques instants et l'interface démarrera automatiquement (Autorun). Si vous avez désactivé le démarrage automatique des CD-ROM, double-cliquez sur le poste de travail, puis sur le lecteur de CD-ROM. Ensuite, double-cliquez sur «PC Soluces n°19».

Une fois la fenêtre affichée, vous pourrez personnaliser l'interface selon votre goût. Il vous suffit de cocher les cases qui vous intéressent (animations, curseurs animés, transitions...). Si vous remarquez que l'interface est un peu lente sur votre PC, n'hésitez pas à enlever quelques options. Ces paramètres seront stockés sur votre disque dur (1 ko seulement, ne vous inquiétez pas).

Dans la partie droite de la fenêtre, vous verrez si vous disposez des extensions nécessaires au bon fonctionnement de l'interface. Si les deux options sont cochées, la mention «Configuration correcte» apparaît et vous pouvez lancer l'interface. Dans le cas contraire, il vous faut installer les composants manquants. Cliquez sur le bouton «Installer» de l'extension manquante. Redémarrez ensuite le PC pour pouvoir relancer l'interface.

COMMENT NAVIGUER DANS L'INTERFACE ?

Si vous voulez quitter l'interface, appuyez sur la touche «Esc» ou «Echap» de votre clavier, sauf si vous êtes dans une vidéo.

Pour quitter une vidéo, cliquez sur l'un des bords de l'écran avec votre souris (ce n'est pas facile, parce que le pointeur n'apparaît pas, mais on n'a pas fait des vidéos pour que vous partiez avant la fin !)

Dans le répertoire «autre», caché au sein du répertoire «redist», à la racine du CD-ROM, vous trouverez le logiciel de compression / décompression hyper utile baptisé Winzip. N'hésitez pas à l'installer, si ce n'est déjà fait.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

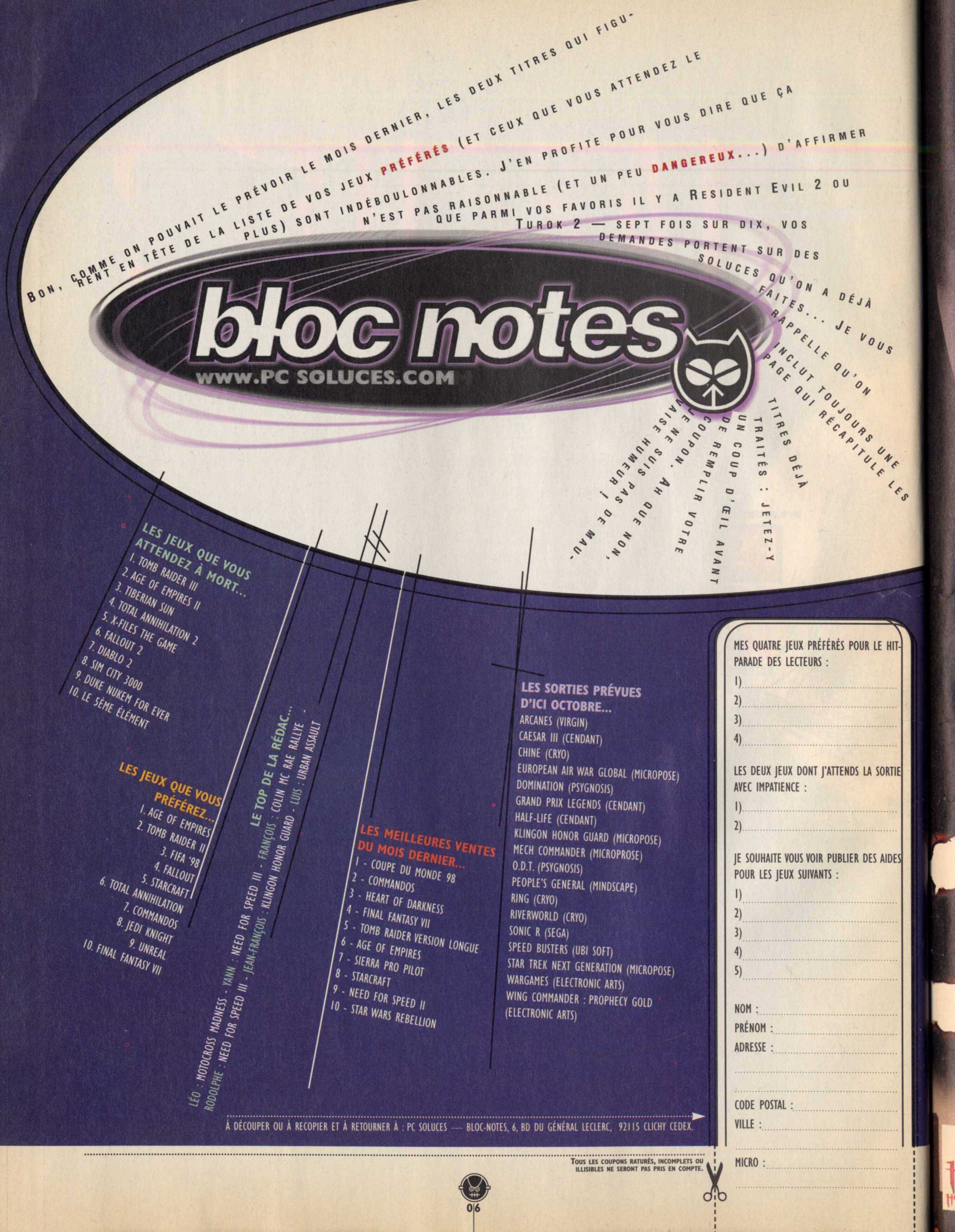
À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.

Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo:

Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. - Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. - Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. - En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Bon, comme on pouvait le prévoir le mois dernier, les deux titres qui figurent en tête de la liste de vos jeux **préférés** (et ceux que vous attendez le plus) sont indéboulonnables. J'en profite pour vous dire que ça n'est pas raisonnable (et un peu **dangereux**...) d'affirmer que parmi vos favoris il y a Resident Evil 2 ou Turok 2 — sept fois sur dix, vos demandes portent sur des soluces qu'on a déjà faites... Je vous rappelle qu'on inclut toujours une page qui récapitule les titres déjà traités : jetez-y un coup d'œil avant de remplir votre coupon. Ah que non, je ne suis pas de mauvaise humeur !

bloc notes

WWW.PC SOLUCES.COM

LES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ À MORT...

1. TOMB RAIDER III
2. AGE OF EMPIRES II
3. TIBERIAN SUN
4. TOTAL ANNIHILATION 2
5. X-FILES THE GAME
6. FALLOUT 2
7. DIABLO 2
8. SIM CITY 3000
9. DUKE NUKEM FOR EVER
10. LE 5ÈME ÉLÉMENT

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ...

1. AGE OF EMPIRES
2. TOMB RAIDER II
3. FIFA '98
4. FALLOUT
5. STARCRAFT
6. TOTAL ANNIHILATION
7. COMMANDOS
8. JEDI KNIGHT
9. UNREAL
10. FINAL FANTASY VII

LE TOP DE LA RÉDAC...

LÉO : MOTOCROSS MADNESS - YANN : NEED FOR SPEED III - FRANÇOIS : COLIN MC RAE RALLYE - RODOLPHE : NEED FOR SPEED III - JEAN-FRANÇOIS : KLINGON HONOR GUARD - LUIS : URBAN ASSAULT

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER...

1 - COUPE DU MONDE 98
2 - COMMANDOS
3 - HEART OF DARKNESS
4 - FINAL FANTASY VII
5 - TOMB RAIDER VERSION LONGUE
6 - AGE OF EMPIRES
7 - SIERRA PRO PILOT
8 - STARCRAFT
9 - NEED FOR SPEED II
10 - STAR WARS REBELLION

LES SORTIES PRÉVUES D'ICI OCTOBRE...

- ARCANES (VIRGIN)
- CAESAR III (CENDANT)
- CHINE (CRYO)
- EUROPEAN AIR WAR GLOBAL (MICROPOSE)
- DOMINATION (PSYGNOSIS)
- GRAND PRIX LEGENDS (CENDANT)
- HALF-LIFE (CENDANT)
- KLINGON HONOR GUARD (MICROPOSE)
- MECH COMMANDER (MICROPROSE)
- O.D.T. (PSYGNOSIS)
- PEOPLE'S GENERAL (MINDSCAPE)
- RING (CRYO)
- RIVERWORLD (CRYO)
- SONIC R (SEGA)
- SPEED BUSTERS (UBI SOFT)
- STAR TREK NEXT GENERATION (MICROPOSE)
- WARGAMES (ELECTRONIC ARTS)
- WING COMMANDER : PROPHECY GOLD (ELECTRONIC ARTS)

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1)......
2)......
3)......
4)......

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1)......
2)......

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1)......
2)......
3)......
4)......
5)......

NOM :......
PRÉNOM :......
ADRESSE :......
......
CODE POSTAL :......
VILLE :......
MICRO :......

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.


"Attention petit, pour la famille tu devras corrompre les puissants, exploiter les filles, abattre nos rivaux ...et surtout ne jamais trahir !"
Peter's Plane
Gangsters
ON NE JOUE PAS AVEC LE CRIME ORGANISÉ
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr
*2,23 F/minute
EIDOS
INTERACTIVE
Hot House
Gangsters : Le Crime Organisé. © 1998 HotHouse créations Ltd. © et édité par Eidos Interactive Ltd. Tous droits réservés.

DIABLO II FOIS PLUS BEAU

On savait que Diablo II serait plus beau car il a été présenté à l'E3 et à l'ECTS où l'on a pu admirer les monstres énormes, les animations nombreuses et les graphismes très fins. La grande rumeur qui court actuellement sur le Net, c'est que le jeu utiliserait peut-être les 3DFX alors qu'a priori ces cartes sont incompatibles avec la technique d'affichage utilisée pour Diablo 2 (qui est en fait de la fausse 3D, ou de la vraie 2D si vous préférez). L'apport des 3DFX permettrait des scrollings plus fluides, des fonctions de zoom et des effets de lumière made in 3DFX.

On attend par contre toujours la rumeur qui dira que le jeu est innovant et passionnant....







Une boîte américaine vient de lancer un concours pour créer le logo qui représentera le mieux le bug de l'an 2000. Si vous voulez soumettre un projet, allez sur www.picksys.com/y2kbugcontest. Il y a dix mille balles à gagner. Yacine, t'as une idée?



VIRGIN À VENDRE

Electronic Arts ayant récemment racheté Westwood Studios pour 700 millions de francs, Virgin se retrouve avec pas grand-chose à vendre. Et «pas grand-chose à vendre» quand on vend du logiciel, c'est presque synonyme de «à la rue». Du coup, Viacom, qui possède Virgin, cherche à vendre sa branche européenne. Pour l'instant, aucun éditeur n'est intéressé; les directeurs des différentes filiales cherchent à s'associer pour racheter la boîte en leur nom propre. On devrait connaître l'issue de cette proposition le mois prochain.

JAVA BLUES

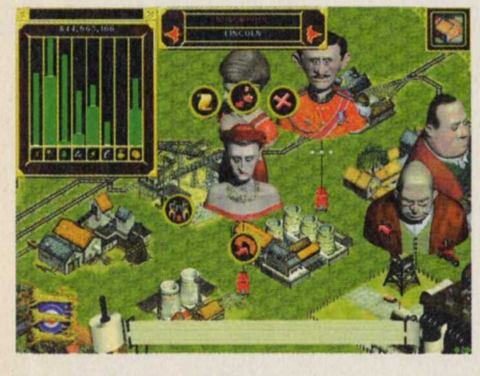
Le procès qui oppose Sun à Microsoft – je sais, c'est compliqué. Ce n'est pas le même procès que celui intenté par l'état américain pour pratiques monopolistiques, c'en est un autre, Sun accusant Microsoft d'avoir détourné l'utilisation de son langage Java à son profit, et d'avoir enfreint les brevets déposés par Sun – s'est terminé le 10 septembre. On n'en connaît pas encore l'issue, car il reste au juge à donner son verdict, ce qui peut prendre jusqu'à deux mois (d'autant que le juge attend certainement le résultat de l'autre procès pour se prononcer). Sun a demandé que Microsoft retire Windows et Internet Explorer de la vente, ou accepte de se conformer au standard édicté par Sun. Microsoft a répondu qu'il avait le droit de programmer comme il voulait les interfaces entre Java et le reste de ses applications. Attendons tranquillement le jugement.

IL PARAÎT QUE...

...va y avoir un film Duke Nukem. Si jamais ça se fait, on peut déjà prédire le nanard de l'année. Comment faire passer l'humour décalé de Duke dans un film sans faire un truc pour amateurs de films de Van Damme ? Au moins, s'il y a un film Lara Croft, on pourra mater.

on vous dit tout

Un feu d'artifice de news bigarrées, concoctées par Michel Desangles et toute l'équipe





ILS SEGARENT ?

Quoi de mieux que des programmeurs PC pour faire des jeux PC ? C'est ce que Sega a dû se dire car pour la réalisation de Conflict of Nations, son prochain jeu de stratégie en temps réel, elle a fait appel à System 3, une équipe anglaise connue entre autres pour avoir réalisé l'excellent (quoiqu'un peu difficile) Constructor. Conflict of Nations sera donc un titre exclusivement PC au look et à l'ambiance très loin des Sonic et autres japoniaiseries: se déroulant à l'époque de la 1ère guerre mondiale, il vous proposera de construire des villes et de diriger des armées en utilisant des personnages-clefs comme la Princesse (pour les relations diplomatiques), l'espion (pour les assassinats), le Général (pour diriger l'armée) ou encore l'ingénieur (création d'usines). Intégralement en temps réel au niveau de la gestion ou des combats, Conflict of Nations devrait sans doute être le premier jeu intelligent de Sega: si c'est pas de la news, ça !

SNAPSHOT

Voici les douze mots les plus fréquemment utilisés dans les moteurs de recherche sur Internet (pour ceux qui ne sont pas familiers avec la chose, on clique sur «Chercher», on tape un mot et ça trouve tous les sites qui ont plus ou moins de rapports avec le mot tapé). Je vous les livre dans l'ordre, et avec la traduction entre parenthèses.

1) Chat (dialogue)
2) Fish (poisson)
3) Warez (programmes pirates)
4) Mp3 (morceaux de musique)
5) Hotmail (messagerie anonyme)
6) Beastiality (zoophilie)
7) Yahoo (un moteur de recherche)
8) Bestiality (autre orthographe)
9) Powerball (une sorte de Loto)
10) Lolita (lolita)
11) Games (jeux)
12) Jokes (blagues)

Voilà qui dresse un portrait saisissant de nos contemporains, non?

Circe, le réseau optique qui doit relier ensemble cinq pays de la communauté européenne (France, Allemagne, Angleterre, Hollande et Belgique) en est à la première portion de son trajet: 3700 kilomètres sont déjà en place en Allemagne, 1800 kilomètres supplémentaires seront construits d'ici l'année prochaine, et après on attaque les autres pays.



LE COMBAT CONTINUE

Microsoft a gagné une manche: la date du procès pour pratiques monopolistiques a été repoussée d'abord du 8 septembre au 23, puis du 23 septembre au 15 octobre. Ils ont exigé que soient versés au procès les comptes-rendus internes des réunions de direction de Sun, Apple, Netscape, IBM, HP, Compaq et quelques autres. Forcément, ça prend du temps, d'autant que les boîtes en question renâclent à rendre publiques leurs délibérations. Le but de Microsoft est de prouver que tout le monde pratique les techniques qui lui sont reprochées: former des alliances pour écraser un concurrent. Le gouvernement prétend que c'est un comportement normal, SAUF quand on est en situation de monopole. Autre point d'achoppement: le fait de mélanger Internet Explorer à Windows procure-t-il un avantage pour l'utilisateur par rapport aux deux logiciels séparés? Si oui, Microsoft gagne, si non, l'état gagne. Difficile de répondre, hein?

E-DÉPRIME

Selon une étude américaine, l'utilisation abusive d'Internet engendre la dépression, même lorsqu'il s'agit de contacts sociaux par le biais des e-mails et du dialogue en direct. Il semblerait que ça laisse moins de temps pour les relations sociales réelles, parce qu'on tend à préférer des relations pauvres mais simples à des relations riches mais complexes. Ça ressemble étrangement aux études sur Minitel qui fleurissaient il y a quelques années en France...

ZIVA, DONNE-MOI LE BALLON !

Infogrames annonce Puma Street Soccer, un jeu basé sur l'événement sportif organisé par Puma. Du coup, on n'a pas de règles complexes : le but est d'en marquer un maximum. Un jeu qui va faire fureur chez les jeunes, et même chez les filles, c'est dire. C'est le communiqué qui le dit. Parce que les filles, elles peuvent pas comprendre les règles du foot. C'est trop compliqué pour elles...

SAVOIR PROFITER DES ACQUIS

Lucas Arts sait le faire. En effet, ils vont nous sortir X-Wing Alliance. C'est une sorte de X-Wing vs Tie Fighter, amélioré, avec une histoire comme dans le premier X-Wing mais avec en plus, toutes options réseaux de XW vs TF. Mais le must que proposera ce jeu, c'est la possibilité de piloter... le Millenium Falcon, le célèbre vaisseau de Yan Solo. D'autre part, on pourra un peu laisser tomber le pilotage pour entrer dans une tourelle de ce superbe vaisseau, comme dans la Guerre des étoiles. Et bien évidemment, maintenant, tout est encore plus beau que dans les précédents volets. De plus, un début de mission vous amènera non pas directement dans l'espace mais dans le hangar d'un destroyer ou d'un croiseur, où il vous faudra bien entendu décoller.

Maintenant, j'aimerais attirer votre attention sur le titre. C'est la première fois que je vois un truc aussi aberrant. X-Wing Alliance. Ouais... L'alliance rebelle, tout ça. Ça fait deux mois que Microprose a annoncé X-Com Alliance. Vous voyez le problème... Bref ils abusent. D'autant plus que le filon Star Wars a tendance à être surexploité à mon goût. Quand on va sur le site, on ne trouve pas moins de 13 titres en rapport avec la trilogie! Et encore ils ne sont pas tous référencés! Il manque les jeux de bureau, le jeu d'échecs, Rogue Squadron Force Commander et le premier Rebel Assault!

N'empêche que moi, à leur place, je l'aurais appelé X-Wing Commander Alliance. Ç'aurait été plus complet. Enfin, d'ici le premier trimestre 99, date de sortie du jeu, ils ont le temps de se rattraper.









UN CD-ROM QUE VOUS NE POUVEZ PAS REFUSER

«Mad» Frankie Frazier a été surnommé «ennemi public n°1» en Angleterre dans les années soixante. Né en 1923 et ayant fait son apprentissage criminel pendant la guerre, il s'est rapidement intégré à l'un des deux gangs qui ont écumé l'Angleterre à cette époque. Il a passé quarante ans en prison et ses crimes étaient tels qu'il n'a jamais eu un seul jour de remise de peine. Récemment, Eidos a fait appel à lui pour promouvoir Gangsters, son dernier jeu. Ç'a été outre-Manche un tollé unanime: utiliser un véritable criminel pour faire de la pub à un jeu? Immoral! Du coup, Eidos a dû renoncer à son projet. Ça n'empêche pas Frazier de préparer un CD-Rom relatant ses exploits et retraçant l'époque où Londres était plus dangereuse que le Chicago des années 30. Pour les fans, sachez que l'épisode de Monty Python nommé «Dinsdale» est une parodie de Frazier et de son gang.

J'en reviens pas que ce soient France Télécom et AOL qui restent les seuls bastions à écrire correctement «Abonnez-vous à Internet» et pas «Abonnez-vous à l'Internet». Ils ont au moins un bon service: celui de la correction orthographique!

UNE COMPAGNIE AMÉRICAINE DE TÉLÉPHONE, GTE, QUI OPÈRE EN CALIFORNIE, VIENT DE PUBLIER, À CAUSE D'UNE ERREUR INFORMATIQUE, LES NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DE 300 ABONNÉS QUI ÉTAIENT EN LISTE ROUGE. IL Y A DU MIEUX: AU DÉBUT DE L'ANNÉE, SES ANNUAIRES CONTENAIENT LES NUMÉROS DE LA TOTALITÉ DES 45.000 ABONNÉS EN LISTE ROUGE!

C64 VAINCRA!



Vous le croyez mort et enterré! Il revient! Et il n'est pas content. Le Commodore 64, nouvelle génération appelé Web.it, vient d'être présenté au CEbit en Allemagne. Enfin, dans une nouvelle formule. Il se connecte sur la télé et le système d'exploitation est articulé autour de DOS et de Windows 3.1. C'est marrant mais avec la dernière ligne que je viens d'écrire, je le vois pas gagnant, le truc, là. Ça me fait penser à quelqu'un qui serait dans un coma profond et qui se réveillerait au bout de 10 ans pour hurler à l'aide. Pour crever dans la minute... Enfin, grâce à cet engin, on pourra se connecter sur Internet et rejouer aux anciens jeux.

Selon Billou, ses deux plus gros concurrents sont IBM et Sun. Le premier a 10 fois plus d'employés que Microsoft, mais il est trop conservateur (traduction: je vais le bouffer) et Sun a la capacité de sentir l'air du temps (traduction: je vais lui piquer ses idées et le bouffer).

Les BAFTA, équivalents de nos César, accueilleront dès cette année des récompenses pour les jeux vidéo. Ça se tiendra le 29 octobre prochain à Londres.



WIPEOUT 3 CHEZ INFOGRAMES

Infogrames n'a certes rien à voir avec le génial WipeOut 2097, mais il se rattrape avec Dethkarz, un jeu à peu près pompé intégralement sur son illustre prédécesseur. Ici, les vaisseaux sont remplacés par des voitures qui ne tiennent pas la route. C'est fun, speed, hype, cool, et divers autres adjectifs anglais qui s'appliquent aux jeux de course rapides et bourrins. Ça sort en décembre, et c'est beau.





INTEL POÈTE

Le processeur Celeron d'Intel, dont on a pu dire (à juste titre) qu'il n'était pas un foudre de guerre, va se voir adjoindre quelques petits copains – pardon, coprocesseurs – lorsqu'il équipera les prochaines machines de réseau prévues par le constructeur (c'est-à-dire les NC, ou iMachines, ou ordinateurs Web-Ready, ou Web Black Boxes, c'est-à-dire les ordinateurs beaucoup moins versatiles que nos machines actuelles, mais beaucoup moins chers, et prévus dès l'origine pour accéder à Internet). Parmi ces coprocesseurs, on note les noms suivants: Whitney (alias 810, audio + 3D), Katmai (3D), Camino (alias 820, accélérateur graphique), Portola (3D), Coloma (accélérateur graphique), Tanner (serveur), Profusion (serveur) et Carmel (multiplexeur). Sans compter Coppermine, le processeur au cuivre prévu pour l'année prochaine. Ça va devenir vachement compliqué pour lire les pubs. Est-ce qu'un Celeron 233 MHz + Portola + Whitney + Carmel est plus rapide ou moins rapide qu'un Coppermine 300 MHz + Coloma + Katmai avec bus à 133 MHz?

ADOBE XPRESS

Adobe, dont on connaît les logiciels Photoshop, Illustrator et le langage Postscript, est dans une passe financière un peu difficile. Du coup, Quark, l'éditeur de XPress, logiciel de PAO (qu'on appelle Crash XPress, tellement il plante), a proposé de racheter Adobe à la fin du mois dernier. Alors que Quark ne représente qu'un quart de la taille d'Adobe, il a d'excellents résultats financiers (il vend ses mises à jour à des prix si ridiculement élevés que dans certains pays, les journaux ont décidé de le boycotter), ce qui lui permettrait théoriquement de racheter la majorité d'Adobe et ainsi de museler son plus gros concurrent. Les deux PDG d'Adobe ont répondu par une lettre ouverte: «Non merci. Nous ne souhaitons même pas discuter avec vous». La claque!

C'EST PAS NOUS QU'ON LE DIT...

...mais le designer principal d'Age of Empires, Rick Goodman. Il dit : les jeux en temps réel sont morts, vive les jeux en temps réel. Il pense que les grands succès quasi systématiques des jeux en temps réel, c'est bientôt fini. Enfin bon, c'est que le designer principal, qu'est-ce qu'il y connaît aux jeux vidéo? Lui, c'est typiquement le mec qui dit : il faut mettre une vache marron à la place d'une vache verte, vous déconnez les gars, recommencez ce sur quoi vous avez travaillé la semaine dernière, feignants; et il retourne dans son bureau regarder la télé en buvant un coca. Ahh. J'apprends à l'instant que c'est aussi le créateur d'Age of Empires. Mouais, mais il devait pas être tout seul. Qu'est-ce qu'il y connaît aux jeux, lui ? Tiens, il prépare un jeu, d'ailleurs, ce gars-là. Et voilà, il est en temps réel! Soit le mec est maso, soit il est sûr de son coup. Disons que c'est comme AoE, tout pareil mais avec des mondes qui se génèrent en début de partie, 12 ressources différentes, des hommes et des femmes dans les citoyens, une période allant de -250000 avant le Christ jusqu'à +2500 après, dans 12 époques. Bon peut-être qui s'il connaît un peu. À surveiller de près. Ça s'appelle Empire Earth et voilà quelques screens. Ça se veut être un mélange entre Civilisation et AoE. Rien que ça...





KORTEX EN SURCHAUFFE

Kortex est formé de gens qui bossent dur. Leur dernière trouvaille : les lettres K et X sont les plus mémorisées par les consommateurs. Du coup, le modem Kortex Adaptix devient Kortex Kaptix. La conclusion la plus importante : US Robotix ne devrait pas perdre sa situation de monopole avec de pareils guignols, et EIDOS peut se réjouir d'avoir une gamme Kixx...

Microsoft va doubler ses sorties de jeux en 1999, notamment en travaillant sur des jeux Playstation et DreamCast.

VENDREDI 13+13

Le virus CIH est capable de reprogrammer la Flash BIOS de certains PC. Si celle-ci est modifiée, on ne peut plus démarrer l'ordinateur, même avec une disquette, jusqu'à ce que le BIOS soit reprogrammé correctement. Autrement dit, l'ordinateur est planté grave et nécessite une grosse intervention, que tous les centres de réparation ne sont pas capables de faire. Rassurez-vous, la souche CIH la plus répandue ne fait pour l'instant que se reproduire et ne se déclenchera que le 26 avril prochain. Ça vous laisse six mois pour vous procurer un anti-virus digne de ce nom.

À LA GUERRE...

En ce moment ont lieu des élections en Australie. Deux partis sont en présence: les libéraux et les travaillistes. Au début de la campagne, le site Web des libéraux a été piraté (le ministre de l'économie s'est vu affublé du titre de «ministre pour taxer les pauvres», les liens renvoyaient vers des sites de cul...). Quelques jours plus tard, on a découvert que c'était un petit génie des travaillistes qui avait fait le coup. Bientôt, dans la loi sur le financement des partis, il va falloir rajouter une provision pour «piratage des sites adverses».

J'AI UNE BONNE ET UNE MAUVAISE NOUVELLE!

La bonne, c'est qu'il va y avoir deux jeux supplémentaires sur DVD. La mauvaise, c'est que l'un d'entre eux, c'est Riven. L'autre, c'est Journeyman Project 3.





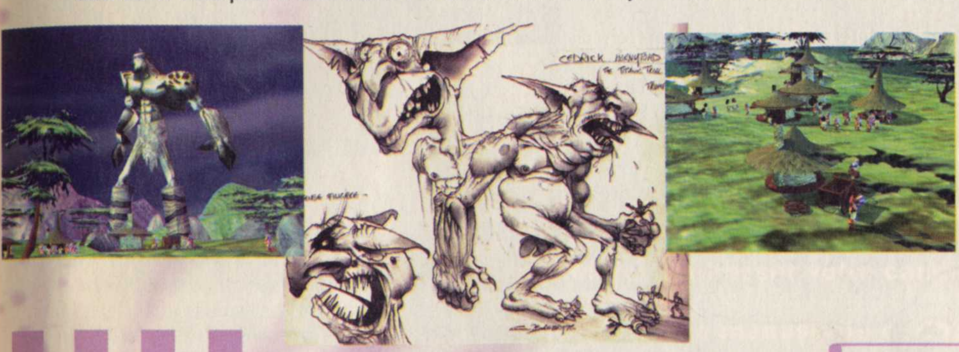
NOT A QUAKE-LIKE !

ION STORM NOUS PRÉPARE EN CE MOMENT DEUS EX, UN JEU DE RÔLE REPRÉSENTÉ COMME UN QUAKE-LIKE. ON PEUT SE BALADER LIBREMENT DANS LA VILLE, DISCUTER AVEC LES PERSONNAGES COMME DANS UN JEU D'AVENTURE, ET LE HÉROS DISPOSE DE CARACTÉRISTIQUES TRÈS DÉTAILLÉES, COMME DANS UN JDR CLASSIQUE. DU COUP, ON POURRA AVANCER DANS LE JEU EN RÉCOLTANT DES INDICES ET EN AVANÇANT FINEMENT, OU EN JOUANT LES RAMBO SURARMÉS. BREF, CE PROJET A L'AIR POUR LE MOINS INTÉRESSANT, MAIS ATTENDONS UNE VERSION PLUS AVANCÉE POUR NOUS PRONONCER.

ICI LE MOLYNEUX

Ça faisait un petit moment que l'on n'avait pas entendu parler de Peter Molyneux; on se doutait bien qu'il n'allait pas rester inactif, avec sa jeune société, Lionhead Studios; ça y est. On a un premier titre de jeu : Black and White. Ça se passe dans un paradis, un super paradis, un Eden absolu où tout n'est que beauté, calme, luxe et volupté. Jusqu'à ce qu'un événement terrible se produise. VOUS arrivez! Vous êtes un Dieu et vous allez prendre la tête des/aux habitants. Le but sera bien entendu d'éliminer la tribu d'en face. À coup de sorts magiques. Ça, c'est pour la forme. Le fond semble pourtant plus profond; en effet, Peter Molyneux nous a confié que «Black & White serait une sorte de test de personnalité où l'on ne joue pas le méchant ou le bon mais quelque chose entre les deux. Il existe trop de jeux vous disant ce qu'il faut faire, ce qui est bien. Celui-là vous laissera être vous-même. C'est prévu pour l'an prochain et ce sera Electronic Arts qui va le distribuer! Vous pouvez aller voir le site de la société de Molyneux sur www.lionhead.co.uk.











CONCURRENCE

Denton Cooley est le premier médecin à avoir réalisé une transplantation cardiaque aux USA il y a quelques dizaines d'années (la première mondiale ayant été réalisée en France par Christian Barnard, si mes souvenirs sont bons). À 77 ans, il a décidé d'être le premier médecin au monde à réaliser un quadruple pontage coronarien en direct sur Internet. Raté: un autre médecin, Robert Lazzara, a réalisé un pontage sur deux patients, en direct sur Internet, la veille! Il a avoué que l'opération était prévue pour plus tard, mais qu'il a choisi d'avancer la date pour griller Cooley...

Voici à quoi ressemble la page d'intro du site Web de MTV en ce moment. Non, elle n'a pas été vraiment piratée: ce sont les graphistes de MTV eux-mêmes qui ont choisi ce look pour faire comme si.



VIRUS JAVA

Le premier virus multi-plates-formes vient d'être découvert par Symantec. Il se reproduit dans les classes Java, c'est-à-dire qu'on l'attrape par le biais d'un browser. Son nom: Strange Brew. Heureusement, il ne fait rien d'autre que se reproduire et ne cause aucun dommage. Ça donnera quand même sûrement des idées à quelques-uns...

BILL PLANQUÉ

Microsoft a choisi de ne pas faire témoigner Bill Gates dans le procès pour pratiques... Attendez, on va simplifier, on va appeler ça LE procès, ok? Donc, Bill Gates ne témoignera pas. Raison invoquée par Microsoft: Billou est le créateur et le visionnaire génial de la boîte, mais ce n'est pas lui qui dirige concrètement le fonctionnement de Microsoft au jour le jour. Ce sont ses lieutenants, et ce sont justement eux qui iront défendre leur bifteck devant les juges. Ils affronteront les témoins cités par l'état, à savoir, entre autres, les patrons d'Intel, d'IBM, d'AOL, de Netscape et d'Intuit, ainsi qu'un des dirigeants de Boeing, pourtant client de Microsoft. D'ailleurs, Bill Gates a déjà témoigné pendant trois jours lors d'une enquête préliminaire, et le gouvernement s'est étonné du singulier manque de mémoire de Billou lorsqu'on lui posait des questions pourtant simples.

BISSEX 2000

On estime actuellement le coût de la mise à jour des ordinateurs pour qu'ils soient compatibles avec l'an 2000 dans le monde entier à 3 mille milliards de francs. Et encore, ça ne résoudra pas le problème suivant, qui est celui du 29 février 2000. Vous savez qu'une année est bissextile tous les quatre ans, autrement dit, lorsque l'année est divisible par quatre, car la vitesse de rotation de la Terre est en réalité de 365 jours un quart, à peu près. Mais voilà: à peu près! Ça veut dire que cette correction ne suffit pas, et tous les cent ans, il faut enlever l'année bissextile. Donc, 2000 ne devrait pas être bissextile. Mais ça ne suffit toujours pas! Tous les quatre cents ans, on inverse la règle précédente, et donc 2000 sera bien bissextile. Tout le monde ne le sait pas, et parmi les programmeurs qui travaillent actuellement au problème, il va certainement y en avoir qui vont se planter...

Le rapport Starr sur les activités sexuelles de Bill Clinton a été téléchargé par plus de dix millions de personnes le premier jour de sa publication sur Internet. Mieux que la sonde sur Mars!

CYRIX DIVORCE

IBM et Cyrix mettent fin à un accord qui durait depuis des années: le premier avait l'exclusivité de la fabrication des puces du second, en échange de quoi il s'engageait à en acheter la moitié pour la vendre sous sa propre marque. Le marché évoluant, cette situation est devenue difficile à tenir, et National Semiconductor a fait une offre intéressante pour Cyrix, qui l'a accepté: National fabriquera les puces de Cyrix, ce qui lui permettra d'amortir sa belle usine flambant neuve mais coûtant très cher, et Cyrix pourra ainsi dicter librement les prix de ses processeurs sans qu'IBM vienne lui couper l'herbe sous le pied en cassant les prix.





LIFTING

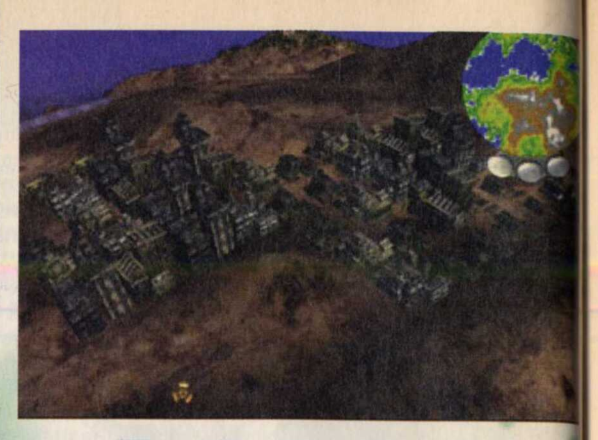
Myth II ne sera pas une révolution. Les auteurs se sont penchés sur ce jeu sitôt après avoir fini le premier. Graphiquement, ce sera un peu plus fin tout de même. Disons que cette fois-ci, on aura un jeu entièrement débuggé et à l'interface complètement modifiée, c'est-à-dire utilisable par le commun des mortels.

MATROX ANNONCE UNE OPTIMISATION DE SES CARTES À BASE DE MGA G200 POUR LES PROCESSEURS AMD K6 2 3D NOW ! LES NOUVEAUX DRIVERS VONT ARRIVER, ET, CONNAISSANT MATROX, CE N'EST CERTAINEMENT PAS LA DERNIÈRE VERSION. DE LA SEMAINE...









CRYO N'A PAS FROID AUX YEUX

Le dernier projet de Cryo est Mankind, un jeu de stratégie en temps réel sur Internet qui pourra supporter un nombre illimité de joueurs et comportera 900 millions de planètes ! En gros, plusieurs milliers de personnes pourront jouer en même temps à travers le monde sans souffrir aucun ralentissement. Espérons-le, du moins, car Mankind a l'air assez palpitant et devrait intéresser les fans de jeux comme Starcraft, Civilization II ou Master of Orion dotés d'un modem.

E.T. MAIL HOME

Si vous croyez à une vie extraterrestre, dès avril prochain, vous pourrez participer à une opération de grande envergure destinée à trouver des traces des petits hommes verts. Le plus grand télescope du monde (300 mètres de diamètre) se trouve à Arecibo, petite localité portoricaine. Il analyse en permanence 168.000.000 fréquences radio simultanément. Le problème, c'est que les ordinateurs utilisés ne sont pas assez puissants pour analyser cette masse de données, dont l'essentiel est donc jeté à la poubelle. Mais des chercheurs de la célèbre University of California de Berkeley travaillent actuellement à la mise au point d'un logiciel nommé SETI@home, capable de découper les données en tranches et de les envoyer par le biais d'Internet à des ordinateurs distants. C'est là qu'on aura besoin de vous: vous pourrez télécharger un programme spécial qui ira chercher des petits bouts de données sur le site des chercheurs, les traitera quand votre ordinateur ne fait rien, et en renverra le résultat lorsque l'analyse sera terminée. Avec 100.000 ordinateurs connectés, ce qui décuplerait la capacité actuelle de traitement, on devrait pouvoir envisager un scan de toutes les fréquences. Encore une fois, ça ne sera pas au point avant avril, mais vous pouvez déjà aller visiter le site à l'adresse setiathome.ssl.berkeley.edu (pas de «http», «www»... Tapez ça direct, et ça marche).

VOUS ÊTES DES GENS SÉRIEUX?

NOUS AVONS BESOIN DE VOTRE CONFIANCE POUR RENCONTRER LES MARTIENS!

Yacine

SEXE ET BOURSE

Une boîte américaine vient d'avoir une idée lumineuse: mélanger les deux centres d'intérêt principaux du monde entier, à savoir le cul et la thune. Le site Sexquotes proposera simultanément les cours de la Bourse et des photos de femmes nues, plus bien sûr un peu de publicité, car il faut bien vivre. Il sera même possible de personnaliser le contenu du serveur à son propre goût, c'est-à-dire choisir les valeurs dont on veut les résultats ou demander explicitement des photos hard. Exemple: Dow Jones, British Oil, Intel, rousses à gros seins pratiquant des fellations, Bankers Consortium...

DEUX CLAQUES ET PAS DE DESSERT

Si un jour mon môme arrive de l'école en me disant papa, je veux la figurine de Turok, c'est deux claques, au lit et pas de dessert. Non mais, regardez-moi ces saloperies. C'est hideux, non ? Enfin bon voilà, tout ça pour vous dire que les figurines de Turok sont disponibles. Beeeurk!



P$YGNO$I$

Sony serait prête à vendre Psygnosis. C'est vrai qu'ils étaient un peu juste en trésorerie, et juste avant les fêtes, faut bien faire des cadeaux aux enfants, ma pauv' dame. Des rumeurs laissaient entendre que ça coûterait dans les 200 millions de dollars. Eidos et Infogrames seraient sur le coup. Ce qui fait que l'on aura bientôt trois ou quatre gros distributeurs de jeux ayant un poids monumental. Tout ça va se professionnaliser encore plus, ça va devenir 1984 d'Orwell; les budgets publicitaires vont exploser et le petit journaliste écrivant son texte sur un bout de papier à la lueur d'une chandelle se cassera les dents devant son rédacteur en chef; c'est le pot de fer contre le pot de terre, on va se faire bouffer, on va tous se faire bouffer. Mmmh ?? Ah oui, y a pas de pub dans PC Soluces. Non, en fait, finalement, j'en ai rien à battre.

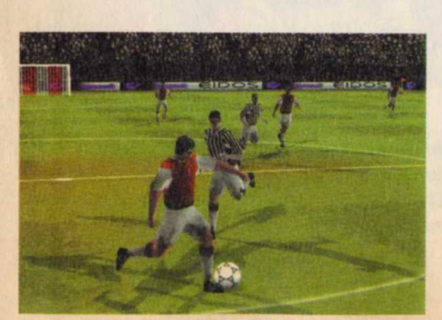
DEVENEZ CÉLÈBRE GRÂCE AU MILIA

Si vous avez un projet multimédia sur le feu, ne perdez pas de temps et présentez-le au prochain MILIA qui se tiendra du 9 au 12 février 1999. Ce projet peut être un jeu, un éducatif, un projet culturel, une œuvre expérimentale, une application technologique... Les inscriptions seront closes le 16 novembre.



YOU'LL NEVER PLAY ALONE

Michael Owen a signé avec Eidos afin que son nom soit associé à l'édition 99 de World League Soccer. On voit que le jeune attaquant de Liverpool a déjà tout compris quand il déclare : «Ayant joué à la plupart des jeux de foot du marché, WLS est celui que j'ai le plus apprécié. Je suis enchanté d'y être associé à présent.»
Ce à quoi rétorque Ian Livingstone, le boss d'Eidos : «Nous avons signé le meilleur footballeur au monde pour le meilleur jeu vidéo de foot au monde» (rires).
Y a un truc que je ne comprends pas: les Anglais ont les meilleurs joueurs du monde, les meilleures équipes au monde et ils ne gagnent rien. Peut-être qu'ils se sont entraînés avec World League Soccer ?





LES COMPTES DE CANTERBURY

«Les contes de Canterbury» est l'un des bouquins les plus importants de la littérature classique anglaise. Écrit par Chaucer au quatorzième siècle, relatant le voyage de pèlerins de Londres à Canterbury, il en existe un manuscrit original qui est surchargé de ratures et de corrections apocryphes, plus 83 manuscrits qui ont été recopiés à la même époque par des moines copistes. Malheureusement, chacun a commis des erreurs ici et là, ajouté des anecdotes personnelles, modifié le texte pour qu'il colle à une illustration, de sorte que ces 84 manuscrits sont très proches de l'original, mais pas fidèles à la virgule près. Une équipe de chercheurs britanniques d'Oxford a eu l'idée d'appliquer à ces manuscrits une méthode cladistique, c'est-à-dire une méthode habituellement utilisée sur des codes génétiques pour trouver les ancêtres communs de plusieurs races, en se basant sur les ressemblances et dissemblances entre les codes. Le travail prendra plusieurs mois mais devrait permettre de «calculer» le texte original. Épatant, non?



Dans le cadre de son expansion,

CYBER PRESS PUBLISHING SA recherche :

- *Assistant(e) de publicité* (poste évolutif)

- *Rédacteur spécialisé* - Domaine du PC

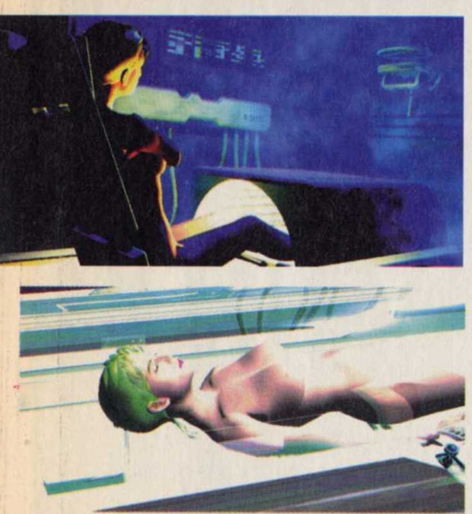
Merci d'adresser votre candidature

(lettre manuscrite et CV) à

ISABELLE WEILL - CYBER PRESS PUBLISHING -

6, bd du Général-Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.





LAURA PAS VOLÉE

Laura Lewis est décidément une pauvre fille à qui il arrive tous les malheurs du monde ! Dans D, un jeu d'aventure qu'on finissait en moins d'une heure, elle combattait des monstres dans une maison hantée. Changement de programme complet avec Enemy o, le prochain jeu d'aventure de Sega, car maintenant Laura combat des monstres dans un vaisseau spatial sur un scénario digne d'Alien (si vous êtes au chômage, postulez comme «scénartiste» de jeux vidéo: y a des places à prendre !). Bon, arrêtons d'être méchants: le jeu semble être très beau, délicieusement violent et dégage une véritable ambiance de film d'horreur. Et rassurez-vous, Enemy o tient sur 5 CD, ce qui garantit qu'on ne le finira pas en moins d'une heure....

L'Organisation mondiale de la santé va lancer une étude sur l'utilisation des téléphones portables: on lit, ici et là, de plus en plus de rapports semblant indiquer un lien avec des cancers cérébraux. Vous avez le temps de mourir vingt fois: le rapport ne sera rendu qu'en 2003 ou 2004!

QUI EST MORT, QUI EST VIVANT?

Un site extrêmement drôle: le Dead People Server, autrement dit, le Site des Gens Morts, qui se charge de mettre à jour la liste des gens connus morts, ou en passe de le devenir, ou pas morts mais qui mériteraient de l'être. C'est émaillé de commentaires ironiques, du genre: «John Holliman, reporter CNN, mort le 12 septembre 1998, a survécu à Bagdad et Tienanmen pour se tuer bêtement en rentrant chez lui dans un accident de voiture». Ou bien: «Robert Palmer, chanteur moyen. Toujours vivant. Un critique du même nom est mort récemment et a entraîné la rumeur de la mort du « chanteur »». On y apprend aussi que les cendres de Gene Rodenberry (le créateur de Star Trek) et Timothy Leary (le créateur-testeur du psychédélisme) sont en orbite autour de la terre, en même temps que celles de quelques astronautes. L'adresse, c'est www.city-net.com/~lmann/dps. C'est en anglais, et on n'y trouve malheureusement pas encore de célébrités françaises.

JAVA BRIDGE

GIB signifie-t-il «Ginsberg's Intelligent BridgePlayer», d'après le nom de son auteur, ou «Goren In a Box», d'après le nom d'un célèbre joueur de bridge américain des années 50? Probablement les deux: c'est le nom d'un logiciel (écrit en Java) qui est au bridge ce que Deep Blue a été aux échecs, une tentative pour surpasser l'intelligence humaine. Bon, si Deep Blue a gagné, GIB en est encore assez loin; il n'est arrivé que douzième lors du championnat international qui s'est tenu à Lille à la fin du mois dernier. Ses concepteurs ont pris acte de ses défauts: il est encore trop lent, il ne comprend pas toutes les annonces et il ne sait pas se déterminer en début de partie, lorsque les possibilités sont trop nombreuses. Il faut savoir que Zia, l'un des meilleurs joueurs mondiaux, avait parié dix millions de francs qu'une équipe de quatre ordinateurs ne battrait jamais une équipe de quatre humains. Il a joué récemment contre GIB; il a gagné de justesse (Zia), mais du coup il a refusé de reconduire son pari. Quand on joue au bridge, faut pas s'entêter quand on n'a pas la main.



PAREIL MAIS EN MIEUX

Sega Rally 2 est enfin annoncé sur PC et devrait sortir début 1999. Au programme, on retrouvera les mêmes circuits et la sensation de conduite tout en glisse qui en a fait toute la réputation. Pour une fois, Sega a même décidé de faire une adaptation plus qu'une simple conversion car la version PC disposera de davantage de circuits qu'en arcade (au moins une dizaine) et les capacités des cartes 3D seront pleinement utilisées afin d'accéder à la haute résolution (les premières démonstrations du jeu sont vraiment alléchantes avec courses de jour ou de nuit, voitures qui se salissent, flaques d'eau qui se créent sur le parcours par temps de pluie...).



L'IRONIE DU SORT

Coïncidence troublante: le jour même où le rapport Starr, incriminant Clinton et décrivant en détail ses rencontres sexuelles avec Monica Lewinski, a été publié sur Internet, se tenait le conseil d'experts chargés de trouver une solution pour que les enfants ne puisse pas avoir accès à des choses obscènes sur Internet. Le rapport Starr tomberait facilement sous le coup de la loi: les détails sur les rapports oraux, les éjaculations dont quelques gouttes tombent sur la jupe, etc., suffisent amplement à classer le texte au rayon pornographique!

PLUS DE BITS

Après la première naissance live sur Internet et la première opération à cœur ouvert live sur Internet, préparez-vous au pire: la première vaginoplastie live sur Internet, autrement dit, le changement de sexe. Julie n'est pas transsexuelle mais hermaphrodite, c'est-à-dire qu'une erreur cariotypique a provoqué le développement simultané de caractères mâles et femelles. À 49 ans, elle a choisi de remédier au problème et a accepté de retransmettre son opération en direct pour deux raisons: pour la bonne cause, d'une part, car ça «devrait permettre de déculpabiliser bon nombre de transsexuels dans le monde», et pour la thune, d'autre part, car l'opération coûte 80.000 francs et elle aura une ristourne d'autant plus importante que les spectateurs seront nombreux. Ça aura lieu en novembre prochain; durée prévue de l'opération: six heures!

MGZ

La Microsoft Gaming Zone, le réseau Multijoueur de Billou, compte plus de deux millions d'abonnés, et peut supporter jusqu'à 16.000 joueurs simultanément. Une Gaming Zone devrait ouvrir prochainement en Angleterre, ce qui laisse présager qu'on puisse en avoir une aussi un de ces jours, ce qui réduirait considérablement les délais du réseau (nos lecteurs polynésiens devront attendre un peu plus longtemps, peut-être encore 250 ans).

Malgré les récriminations de la presse américaine, le procès de Microsoft se fera à guichets fermés. À huis clos, pardon.



LE STARSIEGE DU PAUVRE

Starsiege Tirbes est un Doom-like axé stratégie où 32 joueurs pourront jouer en réseau. 100 ans se sont écoulés depuis Starsiege, et l'humanité se divise en deux catégories : ceux qui ont suivi les leaders rebelles, qu'on appelle les Tribes, et les autres. Du coup, les Tribes combattent les autres et ça tire de partout et ça s'annonce rigolard, même si le marché du Quake-like et de l'action à la première personne risque d'être quelque peu surchargé !





AGE OF EMPIRES 2

Finalement, Age of Empires 2 ne sera pas disponible en novembre comme prévu. Quelques corrections de dernière minute... Il ne sera sûrement pas disponible non plus en décembre ni en janvier, car Microsoft a carrément prévu de sortir une extension pour Age of Empires 1 à Noël.



VIPER AU POINT

Viper Racing est un jeu de course de voitures développé par Sierra Sport. On pourra piloter une Viper GTS, donc, une RT10, une GTS-R... Oui, que des Viper, comme les Porsche dans Porsche Challenge. On pourra améliorer son véhicule, et même faire du hors piste. Bref, c'est un jeu de course.



DU MONITEUR À LA TÉLÉ (ET VICE-VERSA)

Game One est une nouvelle chaîne câblée, mais surtout la première chaîne européenne du jeu vidéo. À croire que les PC et consoles vont prendre le pas sur le cinéma en termes de loisir de masse. Diffusant 24h sur 24 dans toute l'Europe, la chaîne proposera des programmes en français et en anglais, et six émissions régulières, allant de l'actu au top des ventes en passant par les trucs et astuces et l'exploration du premier niveau d'un jeu. Malheureusement, seules les news sont quotidiennes, les autres étant hebdomadaires. Le restant de la journée, on aura droit à des clips faits à partir de jeux vidéo, à des interviews, des événements spéciaux (directs de salons du jeu vidéo, présentation d'un jeu important...). Bref, ça a l'air sympa, mais c'est financé par Canal+ et Infogrames. Game One devrait donc adorer Prost Grand Prix et faire des spéciales Heart of Darkness...

GAULÉ!

Aux US, on ne plaisante pas avec le piratage, vu que c'est pas bien, et que ce qui est pas bien, on en fait toute une histoire. C'est un opérateur de sites pirate, Liam Mc Laughlin, enfin c'était puisque maintenant il doit plus trop l'être, qui s'est donc fait prendre à Manhattan. Verdict : 1 million de dollars. Ce sont des policiers qui bossaient en collaboration avec l'IDSA (Interactive Digital Software Association) dont les membres représentent à peu près toute la liste des éditeurs de jeux vidéo de la planète (EA, Ubi, GT, Eidos, Sega, Sony, Lucas, Interplay, Acclaim, j'aurais plus vite fait de faire la liste de ceux qui n'y sont pas : j'ai pas vu Activision ni Titus (m'enfin bon, qui a envie de pirater un jeu Titus?). Et bien entendu, sur leur site, on peut balancer n'importe quelle adresse de site, anonymement. Bientôt, la liberté, ça sera de dénoncer anonymement.

BLIZZARD RALLONGE LA SAUCE

Starcraft : Brood War est un add-on officiel pour Starcraft qui vous proposera trois nouvelles campagnes. Vous combattrez Kerrigan la Terran mutante qui cherche à contrôler les Zergs. Vous lutterez contre les survivants de la race Protoss alliés aux Dark Templars. Vous affronterez de nouveaux adversaires Terran alors que les humains du United Earth Directorate envahissent l'univers. Au total, ce seront 24 nouveaux scénarios, 6 nouvelles unités et 100 nouvelles cartes multijoueur.





DÉJÀ VU

Au fur et à mesure que les mois passent, on le répète : les éditeurs ont tellement peu d'imagination qu'ils vont repiocher dans les vieux jeux d'arcade pour en faire des versions 3DFX. C'est marrant une fois, deux fois et après ça devient franchement lourd. Après Frogger, Sentinel et bientôt Lander, là, c'est Activision qui vient de racheter les droits de Space Invaders. Ils vont donc nous faire une version avec les technologies actuelles, ça va gérer le port AGP, les 3DFX, Dolby Surround et Cie... Mais en respectant l'esprit du jeu initial. Et ben, ça va être joli. Visiblement, le souvenir embellit les choses chez Activision. Parce que la jouabilité de l'époque, c'était un seul mouvement : gauche et droite!

L'IRONIE DU SORT (2)

Corel a fermé récemment le bureau de développement de WordPerfect. Les rumeurs laissent entendre ici et là que le produit pourrait être abandonné purement et simplement dans un futur proche. Or, le gouvernement américain utilise officiellement ce traitement de textes dans la plupart de ses administrations. Il n'existe qu'une seule alternative: Word! Vont-ils être obligés de passer sous les fourches caudines de Microsoft alors même que la bataille entre eux fait rage?

À partir de l'an prochain, les PC haut de gamme seront équipés d'encore un nouveau type de mémoire, la Direct Rambus Dynamic RAM, alias Direct RDRAM. Faut bien trouver un système pour vous faire payer, parce qu'avec les prix actuels, les constructeurs ne font pas leur beurre, figurez-vous!

EIDOS nous prépare Braveheart, un jeu de stratégie en temps réel ressemblant à Myth et basé sur le film avec Mel Gibson. Tous les atouts sont là, il ne reste plus qu'à attendre le printemps 99 pour voir si c'est un bon produit...

TUROK OMMENCE?

Après avoir perdu de l'argent pendant deux ans (jusqu'à 1,2 milliard de francs de déficit en 1996), Acclaim vient enfin d'enregistrer un trimestre positif, avec un bénéfice de 70 millions de francs. Son emprise sur le marché de la Nintendo 64 explique ce spectaculaire redressement. Un jeu tiré de la série animée «South Park» (diffusée en ce moment sur Canal) devrait prochainement confirmer cette renaissance.

RECORD DU DISQUE DUR LE PLUS PETIT DU MONDE BATTU PAR IBM: 340 MO SUR LA TAILLE D'UNE PIÈCE DE CINQ FRANCS. LE MARCHÉ VISÉ EST CELUI DES APPAREILS PHOTO NUMÉRIQUES.

Eidos a accumulé 13 millions de francs de perte lors du deuxième trimestre 98; c'est quatre fois moins que l'année précédente. Les nombreuses acquisitions effectuées par le groupe (celle de Crystal Dynamics, l'équipe qui a créé Gex, devrait être signée à l'heure où vous lisez ces lignes) ne sont pas étrangères à ces pertes.

MAL AUX YEUX

IBM vient de mettre au point un écran à cristaux liquides d'une définition de 200 dpi. Autrement dit, il y a quatre fois plus de pixels que sur un moniteur normal pour une même surface (et aussi quatre fois plus que sur un écran LCD conventionnel, c'est-à-dire une résolution de 2560 par 2048 sur un 16 pouces). Selon les chercheurs, ça devrait mettre un terme à la fatigue visuelle, puisque d'une part il n'y pas le flou associé aux tubes cathodiques, et d'autre part la distance entre les pixels est légèrement en dessous du seuil de discrimination de l'œil humain. Ça devrait donc être aussi confortable à regarder qu'une simple feuille de papier. Bon, bien sûr, regarder une feuille de papier pendant plusieurs heures d'affilée est un stress pour l'œil (demandez aux moines copistes du Moyen-Âge), mais si c'est mieux que les écrans, on veut bien essayer... D'ailleurs, Michael Cambour, notre directeur artistique, me faisait remarquer que depuis qu'on commence à voir arriver des écrans LCD de bonne taille, de bonne qualité et pas trop chers (moins de 10.000 francs), on semble enfin s'apercevoir que les tubes cathodiques fatiguent la vue. Avant, le mot d'ordre était: les tubes cathodiques ne créent aucun trouble. Quand les écrans plasma feront leur entrée sur le marché grand public, on entendra pis que pendre sur les écrans LCD!





EN VOITURE, PSYGNO !

Bonne nouvelle, Psygnosis bosse sur Rollcage, un jeu de course futuriste où il faudra utiliser ses armes et détruire l'environnement pour finir premier. On se souvient encore, la larme à l'œil, du génial WipeOut 2097, et l'on se dit que si la jouabilité est aussi bonne dans Rollcage, on devrait avoir droit à un excellent jeu de course fun et rapide.





BEER HUNTER

Le jeu le plus navrant de l'année, c'est GT qui l'a distribué. Ça consiste à jouer à la chasse et à tirer sur tout ce qui bouge. Enfin, sur des daims en particulier. C'est Deer Hunter. Non seulement il est pitoyable de faire un jeu pareil mais en plus la réalisation de cette simulation d'ivrogne est catastrophique. C'est de la réalisation à deux balles; balles que l'on réserverait bien à la tête de nœud qui a eu l'idée de faire un jeu pareil. Tout ça pour dire quoi ? Ah oui, ils vont la pondre sur Nintendo 64, leur connerie. Faut dire que ça a marché aux USA.

PROBLÈME DE BOULES

Quelle est la meilleure manière de stocker des boules? Ou plutôt, dans quelle configuration perd-on le moins de place? En les empilant en pyramide, bien sûr, c'est évident. Évident, mais extrêmement compliqué à démontrer mathématiquement. Ça fait quatre siècles que les mathématiciens se cassent les dents sur le problème. Thomas Hales, un chercheur américain, vient enfin d'en formuler la démonstration, qui prend tout de même 250 pages. On pourrait penser que c'est une recherche un peu futile, mais il n'en est rien: l'empilement d'oranges n'est pas très différent de la compression de données, et Hales pense que de nouveaux algorithmes vont voir le jour grâce à ses recherches...

La police américaine, qui surveille les compteurs électriques des citoyens américains, a récemment fait une descente chez un groupe de développeurs qui mettaient au point un circuit électronique dans le sous-sol de leur maison: au vu de leur consommation, elle croyait qu'ils cultivaient du cannabis!

://

Un truc m'énerve prodigieusement, que je m'empresse de partager avec vous. Depuis un an, on voit fleurir à la télé des émissions sur Internet du style «Surf mes boules sur le Net», «NetBouleSurf», «Le Net en Surf avec mes Boules», etc. C'est normal: c'est vachement plus facile à faire que n'importe quoi d'autre, on reste assis bien au chaud sur un bon fauteuil rembourré de skaï et on n'a qu'à filmer l'écran pendant qu'on se balade sur Internet. Ce qui m'énerve, c'est que la télévision a les capacités de réagir très vite, puisque certaines de ces émissions sont en direct; or, ils parlent encore d'Internet comme si on était en 1994. Quand ils donnent une adresse Web, ils disent (ou inscrivent au bas de l'écran): «http://www.ibm.com». Peut-être que ça impressionne les non-initiés, de voir tous ces caractères compliqués? Une bonne fois pour toutes, depuis un bon moment, quand on veut aller sur le site d'IBM (c'est un exemple), on tape «ibm». Pas «http», ni «://», ni «www.», ni «.com». Tous les navigateurs récents rajoutent ça automatiquement. D'ailleurs, sachez-le: si dans PC Soluces vous trouvez ceci: «allez sur le serveur de Machbro», ça veut dire qu'il vous suffit de taper «machbro» comme adresse, le browser fera le reste. Si c'est plus compliqué, on le spécifiera. (et d'ailleurs, franchement, taper «http» pour une adresse, c'est vraiment couillon. Vous croyez quoi, les mecs de la télé, qu'on risque de taper «ftp://» par erreur?)

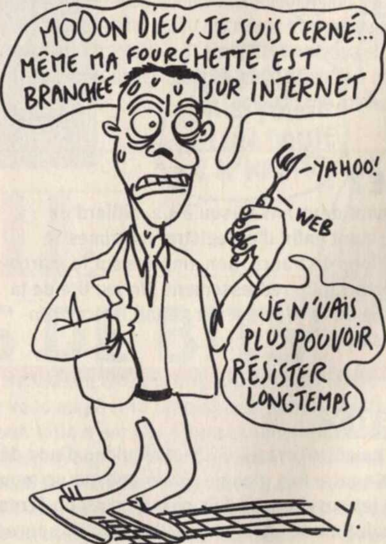
WARGASM SIMULÉ ?

DID développe en ce moment Wargasm, un jeu d'action saupoudré de stratégie où vous combattrez à pied, en tank ou en hélicoptère. Ce jeu se déroulera dans le futur, et la guerre sur le Net. On l'appellera d'ailleurs le World Wide War Web. On pourra voir le jeu en vue subjective ou en vue à la troisième personne vers la fin du mois de novembre.





BILL GATES A PERDU 45 MILLIARDS DE FRANCS LORS DU MINI-KRASH QUI A ÉBRANLÉ WALL STREET FIN AOÛT. NE PANIQUEZ PAS POUR LUI, ÇA NE REPRÉSENTE AU PLUS QU'UN SIXIÈME DE SES BIENS.



FOUR INTERNET

NCR vient de sortir – notez auparavant qu'on n'est pas le premier avril, c'est authentique – un four à micro-ondes connecté à Internet. Par le biais d'un écran tactile et d'un système de reconnaissance vocale, on pourra consulter son compte bancaire, consulter des recettes de cuisine ou regarder la télévision sur la porte du four pendant que le poulet cuit. NCR mise sur le fait qu'un four à micro-ondes fait moins peur qu'un ordinateur et que les gens rétifs au clavier n'auront aucune appréhension devant cet appareil familier. Bonne chance, NCR. On est avec vous.

DOUK' TU SORS TOI ?

En ce moment, on regarde beaucoup Ubi Soft. Rayman 2, Tonic Trouble, Monaco Grand Prix sont des gros titres. Et d'un seul coup... POD 2. Passons sous silence le scénario, aussi immature que celui du premier opus, pour nous consacrer aux caractéristiques techniques fort alléchantes. D'abord, ça tournera en 1024/768 sur PC. Mais on trouvera aussi ce jeu sur Playstation, Nintendo 64 et Dreamcast, rien que ça. Le jeu tournera à 60 images/seconde. Dans POD 2, il y aura 8 modes de jeu différents et on trouvera des armes, une dizaine. On pourra bien entendu jouer à plusieurs, jusqu'à 8. Les véhicules changeront aussi puisqu'en dehors de leurs caractéristiques, ils auront un type. Et on aura aussi des modifications climatiques sur les circuits.





ON VA Y AVOIR DROIT AUSSI

Ça se passe aux USA; si un possesseur de Sierra Pro Pilot achète Sierra Pro Pilot 99, il a une remise de 20 dollars. C'est cool, non ? Non, en fait. Sierra Pro Pilot est une calamité et le simple fait de vendre ce soi-disant jeu est déjà du vol. La version 99 va bientôt être prête et on a testé Sierra Pro Pilot... le mois dernier (je lui ai administré généreusement 30%). Si vous voulez faire la folie d'acheter un simulateur de vol de chez Sierra, attendez donc la prochaine version. Attention Sierra, ça s'appelle de l'arnaque.

MITEUX

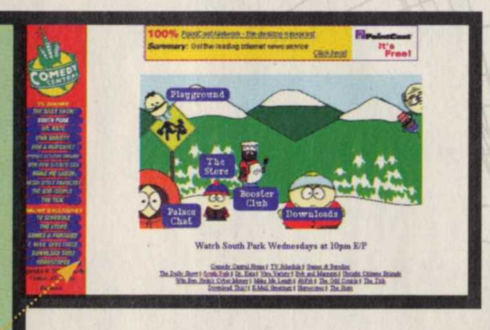
Bungie Software était en procès car ils avaient appelé un jeu sorti l'an dernier «Myth». Or, Myth, c'est aussi un jeu sorti il y a 7-8 ans sur CPC. Bungie a perdu.





curieux l'internaute

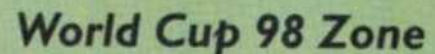
CETTE PAGE VOUS OFFRE UN APERÇU DES GOÛTS DES MEMBRES DE LA RÉDACTION, QUI VOUS PROPOSENT UNE SÉLECTION DE LEURS SITES FAVORIS. CE MOIS-CI, C'EST MON TOUR ET LE THÈME EST LE NAIN. ENTRE LES GNOMES DE SOUTH PARK, LE NAIN DE TWIN PEAKS ET LE GOEBBELS DE VITROLLES, FAITES VOTRE CHOIX !



South Park

Quoi ? Vous ne connaissez pas encore toute la petite bande de South Park ? Imaginez donc les Simpsons puissance 10 version trash, avec des animations dignes de «Lolek et Bolek»... Si vous n'avez jamais vu d'accouplement entre un porc et un éléphant avec Elton John en toile de fond, de monstre avec une jambe en Patrick Duffy et un bras en céleri, ce site vous donnera un avant-goût de la tornade «South Park».

http://southpark.comcentral.com/southpark/





World Cup 98 Zone

C'est un site pour tous les fans de cette superbe simu de foot. Vous y trouverez plein d'éléments à télécharger pour personnaliser vos équipes. Régulièrement, les données des équipes sont réactualisées, ce qui permet de jouer avec les clubs des championnats en cours. Un must !

http://fifa98.gamesmania.com/wc98/

Unreal Nation

C'est vrai qu'il faut une config' surpuissante pour le faire tourner mais qu'est-ce qu'il est beau, non ? Sur ce site, vous trouverez tout ce dont vous avez envie : nouvelles missions, liens, patches (et il y en a...), skins, textures, utilitaires. Si vous avez déjà fait le tour d'Unreal, vous trouverez de quoi prolonger grandement la durée de vie de ce jeu.

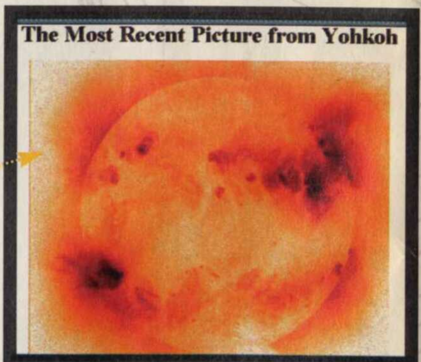
http://unrealnation.com



David Lynch

Oubliez toutes vos niaiseries hollywoodiennes où le fric dépensé pour les effets spéciaux devient l'unique argument de promotion. Lynch est l'un des rares derniers vrais créateurs de l'autre côté de l'Atlantique. Ce site est très régulièrement alimenté en news et on apprend donc que son prochain film sera... Et puis non, je vous laisse y aller, vous verrez vous-même !

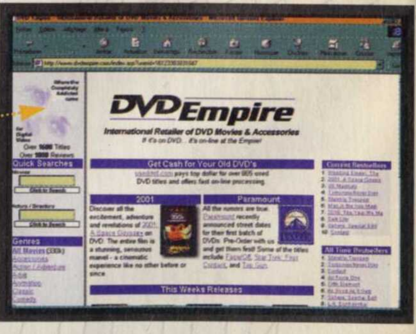
http://mikedunn.com/lynch/index.html



Images de l'espace

Si vous avez la tête dans les étoiles mais que la vision du soleil vous explose un peu les yeux, ce site est fait pour vous. Vous y retrouverez plein d'images provenant du satellite Yohkoh, qui étudie les rayons X et gamma émanant du Soleil. Vous y trouverez également des liens vers d'autres sites tout aussi intéressants.

http://www.lmsal.com/YPOP/homepage.html



DVD Empire

Le DVD va bientôt débarquer chez vous et vous ne pourrez rien y faire. Pour vous en convaincre, allez faire un tour sur ce site, l'un des plus complets en ce domaine. La liste des nouveautés est impressionnante, même si les titres DVD-Rom ne sont pas bien terribles (oh non, pas Dragon's Lair, on en aura bouffé, de celui-là !).

http://dvdempire.com



Vitrolles

Pire qu'une marée noire, la peste brune s'est répandue sur la Provence si bien que les grillons sifflent à présent «heili, heilo...». Pour avoir un aperçu de la situation sur place, faites un petit tour sur ce site. Au moins, vous ne pourrez pas dire : «On ne savait pas...»

http://www.mygale.org/09/base/ville/princip.htm



Si vous n'arrivez pas à télécharger toutes ces mises à jour, vous pourrez les retrouver dans les CD du prochain PC COLLECTOR (N°17, en vente début novembre).

LES MISES À JOUR

QUE PENSERIEZ-VOUS D'UNE VOITURE QUI REFUSERAIT DE FONCTIONNER LES ANNÉES BISSEXTILES, D'UNE TÉLÉ QUI S'ARRÊTERAIT EN PLEIN MILIEU D'UN FILM OU D'UN LAVE-LINGE QUI N'ACCEPTERAIT PAS LES VÊTEMENTS EN COTON ? IMPENSABLE, N'EST-CE PAS, ET POURTANT C'EST À PEU PRÈS LEURS ÉQUIVALENTS INFORMATIQUES QUE LES ÉDITEURS DE JEUX VOUS PROPOSENT ET... VOUS VENDENT ! ALORS, POUR POUVOIR PROFITER PLEINEMENT DE VOS TITRES PRÉFÉRÉS, SUIVEZ LES CHEMINS QUE NOUS VOUS INDIQUONS...

HEXEN 2

Ce patch n'est pas récent, mais puisque nous vous en proposons la solution, il est préférable que vous puissiez finir le jeu... Car si, comme moi, vous éprouvez des problèmes juste après avoir éliminé Guerre, il est impossible d'arriver au bout ! Une situation qui se révèle des plus gênantes... Heureusement, il existe une mise à jour qui permet de fixer ce problème et d'améliorer les performances du jeu.
Elle se révèle un peu volumineuse mais vous en avez vraiment besoin... Cela se trouve à «ftp://ftp.west.activision.com/activision/hexenii/patch/ph2v111.exe».

COMMANDOS : DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Les problèmes de sauvegarde ont été supprimés dans la version 1.1 du jeu. De surcroît, il ne sera plus possible de plier un soldat avec un canot pneumatique et quelques autres petits trucs vont vous faciliter la vie. Ainsi, les paramètres du dernier joueur qui a utilisé le jeu sont sauvegardés, ce qui permet, en chargeant la partie plus tard, de ne plus avoir à changer certaines choses. On trouve le fichier pour mettre à jour le jeu à «ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/cbel1_1.zip».



F-22 ADF (3Dfx)

L'équipe de Digital Integration est sympa car elle nous a concocté deux mises à jour pour F-22 ADF (et elles existent en français). Ainsi, on peut trouver une version spécifique pour les cartes 3Dfx à «ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches2/3dcards/f22afrg3.zip». Mais si vous possédez une carte accélératrice 3D qui n'a rien à voir avec les 3Dfx, il vous est toujours possible de choisir la version Direct3D, qui se trouve à «ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches2/3dcards/f22afrd3.zip».

STARCRAFT

Un très grand nombre de petits bugs ont été supprimés ; de plus, de petites modifications de règles et des améliorations du côté de l'éditeur de cartes ont été apportées. Tout cela se trouve dans la V1.02 du jeu, que l'on peut prendre à «ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/star102.zip».

F-16 FIGHTING FALCON

Cette mise à jour permet aux utilisateurs de cartes accélératrices 3D de jouer avec un grand nombre d'améliorations. Toutefois, il y a un bémol... En effet, le jeu utilise la librairie Glide pour le support 3D. En gros, cela veut dire que si votre carte 3D n'est pas gérée par cette librairie, il n'y aura aucune modification visible... Et a priori, en dehors des cartes 3Dfx, les cartes 3D supportées par Glide ne sont pas légion !
Quoi qu'il puisse arriver, on trouve la chose à «http://www.digint.co.uk/pcfiles/f1695_3dfx.zip».



SCREAMER RALLY

À mon avis, ce jeu est toujours le meilleur dans son domaine... Pour en profiter avec votre Voodoo 2 flambant neuve, passez la seconde et allez faire un demi-tour au frein à main à «http://ftp.sunet.se/pub2/pc/games/gamesdomain/patches2/3dcards/sr3dfx2.zip»

EN VRAC

En vrac, voici les adresses où vous pourrez trouver les nouvelles versions de certains jeux. La plupart de ces mises à jour corrigent des bugs...

WARHAMMER : DARK OMEN *(MatchMaker Patch V1.2)*
«ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/domat12.zip»
DESCENT *(patch 3Dfx non officiel !)*
«ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches2/user-made/d13dfxb1.zip»
DESCENT 2 *(V1.2)*
«ftp://ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/d2v12w32.zip»
FINAL FANTASY VII *(Riva Patch V1.01)*
«ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches2/3dcards/ff7riva.zip»
LONGBOW 2 *(Display Drive Update)*
«»ftp://ftp.ea.com/pub/janes/patches/longbow_2/lb2ddu.zip»
TEX MURPHY : OVERSEER *(V1.04)*
«http://www.accesssoftware.com/ctg/support/overseer/tex5b104.exe»
QUAKE II *(V3.18 Bêta)*
«ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/q2_318_beta.exe»
SHANGAI DYNASTY *(V1.21)*
«ftp://ftp.west.activision.com/activision/dynasty/patch/ShangaiDynastyPatch1_21.exe»



multimédia

VOYAGES CULTURELS

La rentrée est un fait réel, palpable chaque jour : les cours se suivent et se ressemblent, qu'on soit à la fac, au lycée ou au collège — c'est la même chose. Le boulot aussi a repris, bien sûr... Bref, que l'on soit étudiant ou salarié, il faut lire cette page, afin de se détendre, de réviser aussi pour être un bon élève, en vue de finir sur les bancs de l'ENA, entouré d'encravatés sinistres...







LES DICTÉES DE RAYMAN (6ÈME)

Ce programme, destiné aux élèves de 11-12 ans, vise à améliorer leur niveau en orthographe à travers des jeux éducatifs variés. Si l'interface est bien conçue, le niveau de difficulté, en revanche, apparaît plutôt fluctuant... Mais le plus étonnant réside dans le fait qu'il faut jouer, avant chaque dictée, à de petits jeux ennuyeux, longs, répétitifs et plutôt vides d'intérêt. Ces dictées sont bien épelées, mais l'élève pourra parfois éprouver quelques difficultés à l'énoncé de certains noms propres stupides (Gaaf, Landra...) et s'étonner du contenu parfois crétin des textes... Toujours est-il que ces quelques défauts une fois oubliés, ce soft nous offre bien ce que l'on attend : des dictées variées, des aides à la correction et même un apprentissage de la frappe au clavier — ce qui est, somme toute, le plus important !

*Note : ****
Éditeur : Ubi Soft
Prix : environ 200 FTTC

PIANO HITS



Génial... Mais c'est l'habitude avec les éducatifs musicaux d'Ubi Soft. Chacune des sept chansons est présentée en détail : couplets, refrains, ponts, codas, paroles, structure, particularités... Bref, la totale pour maîtriser parfaitement tous ces titres. On peut soit jouer la musique intégralement, soit la découvrir, pas à pas, dans des leçons. Lorsque l'on s'enregistre, on peut analyser sa prestation a posteriori et repérer ainsi plus facilement les points qui posent problème. Enfin, une section consacrée aux paroles, présentée comme un karaoké, permet de travailler le chant, partie au moins aussi importante que le toucher du clavier.

Bien sûr, des cours théoriques viennent expliciter chaque terme employé dans les leçons : clef, armure, accords, altérations, gammes... Indispensable aux amateurs éclairés de piano, il permettra à tout passionné de musique autodidacte de découvrir les bases du solfège, et cela de façon beaucoup plus conviviale que dans les nombreux livres disponibles sur le marché. Un excellent titre, en définitive.

*Note : ******
Éditeur : Ubi Soft
Prix : environ 350 FTTC



E = M6 — LES SECRETS DE NOTRE UNIVERS

Le propos de ce CD culturel est pour le moins prétentieux, puisqu'il est censé nous présenter l'univers. Rien que ça... Cela dit, l'équipe de e = M6 est habituée à la vulgarisation scientifique et même si certains de leurs reportages ne sont pas exempts de quelques flous artistiques, on ne peut qu'applaudir leur travail.

Les secrets de l'univers nous sont présentés en cinq chapitres : la vie, l'homme, la Terre et l'avenir. Au chapitre de la vie, on commence par sa création : les deux thèses les plus courantes sont présentées, celle de l'apport extraterrestre et celle de l'action des ultraviolets et des éclairs frappant les océans. Puis, c'est la réplication de l'A.D.N., la photosynthèse... Tout est présenté à travers des slide-shows ou des vidéos. Les vidéos apparaissent extrêmement pratiques car on peut rembobiner à tout moment. Les explications se révèlent simples, complètes, et remplissent donc tout à fait leur mission : nous en apprendre plus ! Enfin, l'interface est vraiment bien conçue, on atteint toutes les rubriques très rapidement et instinctivement. Bref, nous vous conseillons vraiment ce titre. Parfois drôle, voire superflu, Les secrets de notre univers est aussi instructif et divertissant que l'émission de M6. À conseiller !

*Note : *****
Éditeur : M6 Multimédia
Prix : environ 260 FTTC

LAPIN MALIN — MATERNELLE 3

Lapin Malin doit préparer la grande fête du camping... Il lui faudra par conséquent récupérer une cinquantaine d'objets en résolvant des énigmes qui mettront son intelligence à rude épreuve. Parlons-en justement... Elles éveilleront l'intérêt de nos chères têtes blondes dans des domaines variés comme la mémorisation, les ordres de grandeur, les bases de calcul et les positionnements (gauche, droite, dessus, dessous, près, loin...). Il existe quatre jeux principaux qui prendront beaucoup de temps à l'enfant et de petits divertissements subsidiaires, beaucoup plus courts. Si l'on part du principe qu'un gamin n'a pas peur de la répétition (vous savez bien qu'ils n'hésitent pas à regarder une cassette vidéo plus de vingt fois, et pratiquement de suite), ce produit apparaît excellent. Les notions de calcul, notamment, sont approfondies et les niveaux de difficulté qui échelonnent les différents jeux permettent d'aller plus loin dans les problèmes. Seul défaut : une certaine absence de variété car en tout, il doit exister seulement une vingtaine d'écrans différents, avec assez peu d'animations rigolotes. De plus, les voix sont souvent les mêmes. Mais Lapin Malin reste un bon titre dans le genre...

*Note : ****
Éditeur : TLC Edusoft
Prix : environ 200 FTTC

Web, maintenance, vocabulaire, magie, sorcellerie, anecdotes. Voici donc le programme du mois pour la page des livres. Toujours ce même savant mélange de savoir et de détente, de technique et de dessin, avec l'indispensable rasade de passion.



Créer votre page Web

Éditeur : S&S Mac Millan
Prix : env. 40 F TTC

C'est la rentrée, et Simon et Shuster reprennent leurs cours sur PC. Cette fois-ci, une formation au HTML nous est proposée. Le livre présente donc ce langage assez rébarbatif, ainsi que quelques éditeurs de pages Internet. Sont abordés des sujets complexes comme Java, ActiveX... Et l'auteur va jusqu'à expliquer comment se faire héberger sur Internet et se faire connaître. Toujours aussi claire, concise et précise, cette collection offre une mine d'informations au néophyte curieux.

Améliorer son PC

Éditeur : S&S Mac Millan
Prix : env. 40 F TTC

Après nous avoir formé en une journée à la mise à niveau, la réparation, le dépannage, l'installation, la mise à jour, la remise au goût du jour, la modification, le tripatouillage et la destruction de son PC, Mac Millan nous propose un autre jour de formation à l'amélioration de notre machine. On devrait bientôt avoir fait le tour du sujet, mais si d'autres livres sont aussi bien faits que celui-ci, on ne s'en plaindra pas. En fait, cet ouvrage expose de façon très claire comment ajouter et mettre à niveau tous les composants de son PC, de la carte mère au disque dur, en passant par le terrible BIOS. Bref, c'est un guide indispensable au bricoleur informatique du dimanche.

Le dico du multimédia

Éditeur : Milan
Prix : env. 55 F TTC

Une fois n'est pas coutume, nous vous présentons ici un dictionnaire dédié à l'informatique. Fort bien fait, il vous expose très clairement tous les concepts de base de l'informatique, et se paie même le luxe d'offrir de petites notes anecdotiques. Un ouvrage quasiment indispensable à qui débarque dans le monde cruel de l'informatique et voudrait en savoir plus sur la compression, le DVD, l'ISOC, les firewalls, les spams ou encore la RAM. L'auteur, Jérôme Colombain, est chroniqueur à France Info et maîtrise parfaitement son sujet.

Arcane

Éditeur : Delcourt
Prix : env. 75 F TTC

Cette BD est éditée dans la collection «Série B», ce qui indique clairement que nous allons avoir droit à son lot d'explosions et de pouvoirs magiques. L'idée de base est la suivante : la CIA a découvert dans les années 80 la puissance des cartes divinatoires. Un groupe d'agents spéciaux est alors créé, le Stargate, pour lutter contre les divers cartels et mafias partout dans le monde. Le trait de Frédéric Campoy et Roland Pignault rappelle celui d'Olivier Vatine (auteur d' «Aquablue»), et le scénario de Jean-Pierre Pécau semble s'inspirer de X-Files et autres séries où le fantastique est rationalisé. Pas un chef-d'œuvre, mais un bon moment en perspective.

Sorcières

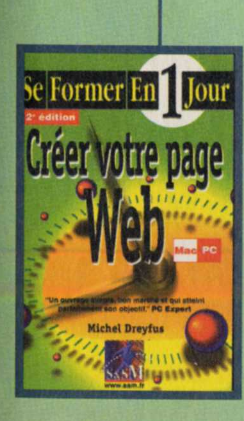
Éditeur : Golem/Éditions Le Téméraire
Prix : env. 70 F TTC

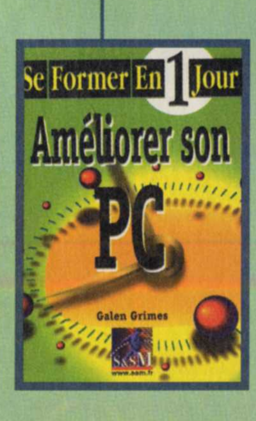
Cette BD est en fait un recueil de nouvelles basées sur le mythe des sorcières de campagne. Les dessins sont franchement réussis et la mise en couleur, tout en noir et marron, glaçante à souhait. En revanche, les scénarios ne sont pas franchement renversants, et ne ménagent que très rarement la surprise finale, pourtant indispensable à la réussite d'une histoire courte. On lit vite, et on oublie tout aussi vite. Dommage, car Chabouté, s'il se penchait sur une histoire bien plus longue, pourrait faire parler de lui.

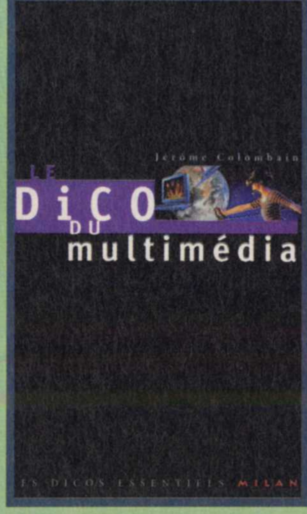
Ordinateur mon ami

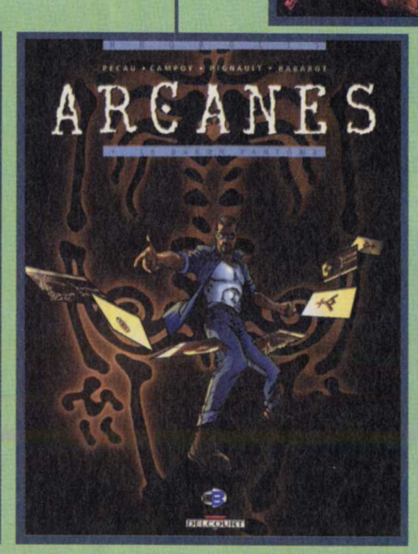
Éditeur : Dargaud
Prix : env. 60 F TTC

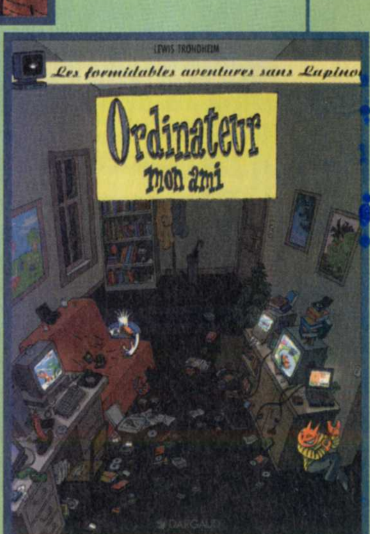
Et voici le Lewis Trondheim du mois ! Ces «Formidables aventures sans Lapinot» sont une fois de plus extrêmement drôles et justes et vous plairont sans aucun doute puisqu'elles ne parlent que d'informatique. L'auteur, un vieux de la vieille, sait de quoi il parle, que ce soit de la montée en puissance des ordinateurs, du jargon insupportable des «pros», des testeurs de jeux vidéo ou des accros de la console. C'est le petit plaisir de cette rentrée que vous ne devriez pas rater, car là au moins, l'installation est très simple : il vous suffit de vous avachir dans un fauteuil et de savourer !



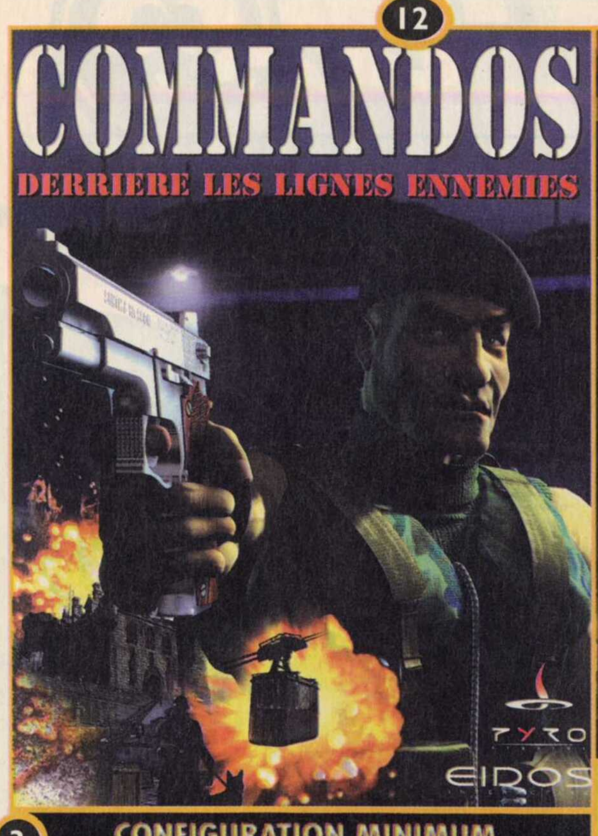












10

Unreal™

L'autre réalité

9

SYSTEM REQUIREMENTS

MINIMUM: Intel Pentium 90 or 100% compatible, 16 MB of RAM, 30 MB free hard disk space, 2x CD-ROM drive, Local Bus or PCI SVGA video card, Sound Blaster or 100% compatible sound card, Windows'95 with DirectX 3.0

3

CONFIGURATION MINIMUM

- Pentium 133
- 16 Mo RAM
- Carte vidéo SVGA
- Carte son compatible Windows
- Souris, clavier

SC2K CD COLLECTION WIN 95 CD-ROM (F)

CONFIGURATION MINIMUM REQUISE:

WINDOWS 95

IBM 386/25 Mhz, SVGA, 4Mo RAM ou plus, Windows 95, disque dur 17MB libre, souris, lecteur CD-Rom double vitesse, carte son compatible Windows.

2

5

PC TEAM : 92%

«Un formidable compromis entre les jeux de stratégie tour par tour et les jeux d'action en temps réel»

PC MAG LOISIRS : 17/20

«Incubation mixe la richesse stratégique d'un wargame tactique complexe et des effets 3D époustouflants»

PC SOLUCES : ★★★★

FRANÇAIS

CONFIGURATION MINIMUM NECESSAIRE : Processeur Pentium 100 MHz, Cyrix 6x86, AMD K6, 16 Mo de mémoire RAM, lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse, 20 Mo d'espace disponible sur le disque dur, carte vidéo & carte son compatibles DirectX**, souris.

POUR UNE PERFORMANCE OPTIMALE : Pentium 166 MHz ou plus rapide, 32 Mo de mémoire RAM, lecteur de CD-ROM à octuple vitesse, 100 Mo d'espace disponible sur le disque dur.

PERIPHERIQUES COMPATIBLES : Joysticks et gamepads 2 boutons compatibles Windows 95, Gravis Gamepad, Gravis Gamepad Pro, Gravis GrIP. Cartes graphiques accélératrices : 3Dfx Voodoo Graphics, Voodoo Rush ou Voodoo2, NEC PowerVR 1 ou 2, nVidia Riva 128 compatible Direct 3D.

EN MODE MULTIJOUEUR : 1 CD par ordinateur. *RESEAU* : réseau compatible IPX (2-8 PC, jusqu'à 4 joueurs par PC, 20 joueurs max.) *MODEM* : modem Hayes ou compatible à 100% 28 800 bauds ou plus rapide, port série haut débit (16 550 UART) (2 PC, jusqu'à 4 joueurs par PC, 8 joueurs max.) *PARTIE SERIE* : câble Null modem, port série haut débit (16 550 UART) (2 PC, jusqu'à 4 joueurs par PC, 8 joueurs max.)

Ce logiciel nécessite des composants qui fonctionnent avec DirectX 5/Windows 95. Il se peut que des mises à jour de vos gestionnaires système soient nécessaires. Si vous rencontrez des problèmes d'installation ou de compatibilité avec DirectX sur votre ordinateur (avec les cartes son & vidéo, par exemple**), veuillez vous procurer auprès du fabricant de votre matériel les gestionnaires les plus récents. Vous pouvez aussi consulter la page web de Microsoft pour obtenir plus d'informations sur DirectX.

Fabriqué en Europe

COUPE DU MONDE 98

CD-ROM WINDOWS 95

5 030931 017049 >

8

7

Configuration requise

CD-Rom pour Windows®95 - Clavier, Joystick, Joypad, Volant.

Minimum :
Pentium 120, RAM 16 Mo, Carte 3D : 3Dfx™ Voodoo (MAXI Gamer 3Dfx, Orchid Righteous, Diamond Monster, Hercules Stingray 128...) ou compatible Direct 3D (ATI Rage PRO™, Power VR™, Riva 128™, Matrox Mystique™, Matrox M3D™, STB Velocity 128, Diamond Viper 330...), lecteur CD-Rom 4X.

Recommandée :
Pentium 166, RAM 24 Mo, Carte 3Dfx™ Voodoo (MAXI Gamer 3Dfx, Orchid Righteous, Diamond Monster, Hercules Stingray 128...), lecteur CD-Rom 6X.

6

Minimum System Requirements	
Operating System	Windows 95 with DirectX 5.0 installed
CPU Type & Speed	Pentium 133 MHz or faster (with 3DFX card)
	Pentium 166 MHz or faster (without 3DFX card)
Hard Drive Space	35MB of free, uncompressed hard drive space plus
	40MB free hard drive space for Windows 95 swap file
Memory	16MB RAM
CD-ROM Speed	4x CD-ROM drive
Other Needs	• DirectX 5 compatible 2 MB PCI bus video card
	• MS compatible Mouse
	• Microsoft DirectX compatible sound card
	• Windows 95 compatible joystick

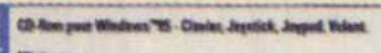
Required for Multi-Player

One of the following:

- Network with IPX/SPX compatible protocol (2-8 players)
- Serial connection (2 players)
- 28.8 Kbps modem (2 players)
- TCP/IP via user's Internet connection (2-8 players)

Recommended

- Pentium 200 MHz or faster
- 32MB RAM and 860MB (820 + 40 swap) hard drive space
- Windows 95 compatible joystick, rudder and throttle
- 3DFX Voodoo or Voodoo Rush chipset based video card











Interplay

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

ATTENTION

Interplay Productions, Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, England. Tel: +44 (0) 1628 423 666 Fax: +44 (0) 1628 423 777
E mail: europe@interplay.com

CONFIGURATION MINIMALE
P166 MHz ou supérieur
16Mo de RAM
(32 recommandé)
100Mo d'espace libre sur le disque dur
Lecteur CD-ROM double vitesse ou supérieur
Carte-son compatible Windows 95
Carte video SVGA
Windows 95, Windows 98 ou Windows NT
Pour le jeu en reseau ou via Internet : connexion TCP/IP

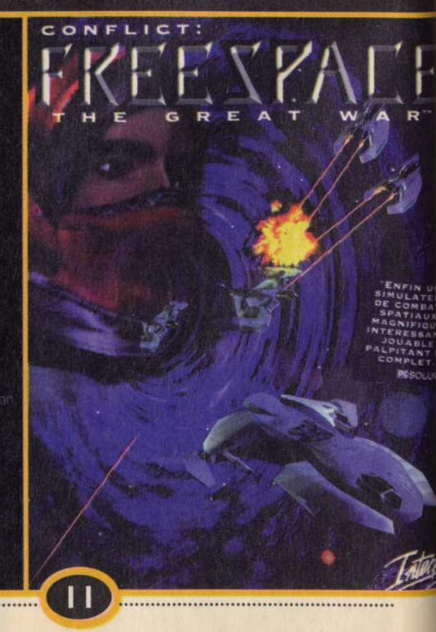


1



RECOMMENDED:
CD-ROM
IBM PC & Compatibles
• MS DOS 5.0 or higher
• Pentium processor strongly recommended minimally requires 486 DX4 100
• 8MB RAM, 16MB recommended
• Hard Disk space: 75MB for full version, 40MB for shareware
• VGA and SVGA graphics support
• Supports SoundBlaster & 100% compatibles.
• Joystick and mouse support 3 button mouse recommended
• Supports modem, network and IP (Internet) play
CD-ROM drive

4



11



com ent d chif rer une bo te de jeu

Vous vous êtes tous retrouvés un jour ou l'autre dans un magasin de jeux vidéo devant une alternative douloureuse. Est-ce que j'achète ce jeu ou celui-là ? Les deux me plaisent, a priori. Vous entamez alors un déchiffrage digne de Champollion. Vous tournez la boîte sous tous ses angles pour regarder chaque illustration et la moindre ligne de texte. Pour en arriver à la conclusion suivante : ce sont les deux meilleurs jeux du monde. Comment, dans ces conditions, faire un choix judicieux ? Vous devez acquérir certains réflexes pour ne pas vous tromper, sans bien sûr devenir paranoïaque. Ce guide doit vous servir de pierre de Rosette.



En entra t dans le m gasin...

Du premier coup d'œil, vous voyez des colonnes de boîtes empilées les unes sur les autres. Ça doit vous taper dans l'œil. Dans votre subconscient, vous devez vous dire : il y a beaucoup de boîtes placées de cette façon parce que les acheteurs vont être nombreux et le jeu doit être très bon. En l'achetant, je ne me ferais pas arnaquer. En général, c'est vrai. Les revendeurs (Fnac, Carrefour, Auchan, Micromania...) organisent des réunions avec les éditeurs de jeux vidéo qui leur présentent différents produits à un stade de développement plus ou moins avancé. Parfois, les premiers sont tellement emballés qu'ils achètent beaucoup d'exemplaires d'un jeu... loupé, parfois. Et il faut bien qu'ils les revendent (il arrive qu'ils les revendent en "bundle", pack promotionnel, deux pour le prix d'un, mais il ne faut pas en tirer de conclusions hâtives ; certains jeux vendus en promotion sont très bons). Donc, ils les mettent en avant pour s'en débarrasser.

Ça arrive très rarement (il est en effet difficile de duper les revendeurs de plus en plus connaisseurs). Mais le résultat est là : des piles de jeux pourris. Du coup, l'axiome présenté ci-dessus (plein de boîtes = plein d'acheteurs = jeu excellent) est erroné et raisonner de cette façon est très dangereux. La bonne théorie, c'est : bon jeu = plein de boîtes = plein d'acheteurs. Mais comment savoir qu'un jeu est bon, quand on ne peut l'essayer qu'après l'avoir acheté ? En regardant les éventuelles démos de ce jeu sur un écran dans le magasin, en essayant des démos dans le CD d'un journal, en lisant la presse spécialisée qui n'est pas encore vendue au grand capital des éditeurs cupides ! Sérieusement, j'ouvre une parenthèse, si vous voyez un jeu en vente qui n'a pas été testé dans un magazine, fuyez-le ! On se souvient du pénible Conquest Earth et plus récemment de l'ignoble Prost Grand Prix. Les éditeurs sont conscients de la piètre qualité de ces jeux et n'envoient pas de versions testables dans les rédactions. Seulement des previews quelques mois avant la sortie du jeu, sur lesquelles on est censé ne pas se prononcer (laissant ainsi une chance aux auteurs de se rattraper avant la version finale).

Conclusion 1 : dans 80% des cas, les jeux mis en avant sont moyens ou bons. Méfiez-vous quand même.

En app ochant de la bo te...

Elle est belle, sous sa Cellophane. Elle brille sous les néons du magasin. Mais c'est quoi, ce jeu, au fait ? Jamais entendu parler de The Dark Conquest Of Urban Colony. Une méthodique inspection s'impose. La jaquette. Elle est toujours très belle, magnifique même. Sauf parfois, mais c'est rare. Ce qui est intéressant, c'est de regarder les illustrations au dos de la boîte. Il faut examiner ça à la loupe. Si ce n'est pas beau, alors que les images sont réduites, ne vous attendez pas à des miracles, ça ne va pas être beau sur votre

***1 -** La config. d'Unreal. On se fout du monde ! Notons au passage qu'il n'y a pas de configuration recommandée ! La machine n'existe pas encore ?*

***2 -** Le truc le plus aberrant que l'on ait jamais vu. Sim City 2000, version exclusivement 95. 386 à 25 MHz, 4 Mo. Vous avez déjà installé 95 sur ce type de config. ? Rappelons la config. minimale de 95 pour qu'il devienne agréable : 133 MHz et 32 Mo de Ram.*

***3 -** Red Baron 2 : la configuration optimiste, bien en dessous de la réalité. Ça ne devient très bien qu'à partir d'un Pentium II 200.*

***4 -** Un DX4 100 pour Quake. Mouais... Toutefois, on conseille "fortement" un Pentium.*

***5 -** Il faut parfois se méfier des citations de journaux. Il arrive que les éditeurs isolent des phrases de leur contexte, les mélangent à d'autres et la bouillie obtenue donne des textes à l'opposé de ce que l'on a voulu dire. Quand les notations apparaissent, il y a moins de danger.*

***6 -** De temps en temps, les notes des configurations deviennent si compliquées que l'on s'y perd. Et là aussi, pour F15, avec un Pentium 200 MHz recommandé, c'est juste limite.*

***7 -** F1 Racing Simulation : Pentium 120, 16 Mo ? Vraiment ? C'est d'autant plus lamentable que tout le monde sait très bien que 16 Mo ne suffisent même pas au système d'exploitation.*

***8 -** Coupe du monde 98 : c'est détaillé et réaliste. Décidément, il est parfait ce jeu.*

***9 -** Ça aussi, c'est se moquer du monde. Avec cette config., le moindre mouvement du personnage met 30 à 40 secondes à se réaliser.*

***10 -** Le jeu de l'an prochain, en terme de config. : 233 MHz, une 3DFX et 64 Mo de Ram. Ce n'est pas gênant qu'il tourne sur cette configuration un peu plus musclée que les autres. Mais que les éditeurs arrêtent de se voiler la face...*

***11 -** Vous pouvez toujours faire confiance aux stickers PC Soluces !*

***12 -** Le bloc technique indique qu'il faut un P133 recommandé. Non seulement, c'est limite, mais de plus, ça se fait rare de nos jours.*

Interview : Aymerick Despres

C'est le responsable technique d'Eidos. Il s'occupe de la hot-line mais aussi de ces fameuses mentions de configurations minimales.

PC Soluces :
Comment fais-tu pour déterminer la configuration minimale d'un jeu ?
Aymerick Despres :
Le studio de développement s'est fixé une limite de configuration à ne pas dépasser lorsque le développement commence. À la fin, ils essaient le jeu sur une batterie de machines plus ou moins vaste et en tirent les conclusions. Moi, je reçois les informations et je les porte sur la boîte française. Mais je remplace pratiquement tout le temps les infos de la configuration minimale par les infos de la configuration recommandée. Sur la plupart des boîtes Eidos, il n'y a qu'une configuration.
PC S : Pourquoi ?
A.D. : Parce que deux configurations différentes, c'est se moquer du monde. Une configuration minimale induit l'idée d'un mauvais jeu puisqu'il ne sera pas à 100% de ce qu'il pourrait montrer ou ne sera pas fluide, donc pas fun. Si on achète juste un jeu pour le lancer et dire : j'arrive à le lancer chez moi, c'est dommage. Mais il faut vraiment regarder ces notes techniques. Quand on a commencé à vendre le premier Tomb Raider, toutes les configurations minimales annonçaient du 486, alors que les Pentium existaient depuis deux, trois ans. La configuration minimale sur Tomb Raider, c'est du Pentium 60. Et les gens appelaient parce qu'ils avaient des 486 et que ça ne se lançait pas. À vrai dire, Tomb Raider tournait sur certains 486, pas sur tous.
PC S : C'est difficile de déterminer une configuration minimale ?
A.D. : Prends l'exemple de Commandos ; une configuration correspond à quelque chose. Mais dans un jeu en 3D, beaucoup d'autres paramètres vont intervenir : le type de carte 3D par exemple, qui va bien entendu bosser plus ou moins bien avec tel type de processeur, tel type de mémoire. Là, ça devient très difficile.

écran non plus, n'insistez pas. De toute façon, les photos sont bien souvent retravaillées très proprement. Elles ne peuvent être que meilleures que dans le jeu. Par exemple, si vous avez la possibilité de jouer en 640/480 ou en 320/240, l'image du jeu sera forcément en 640/480. Si le jeu supporte les 3DFX, l'image sera tirée d'une session 3DFX. C'est naturel, de toute façon. L'éditeur ne veut pas vous procurer du plaisir mais vendre des jeux. Une entreprise de jeux vidéo est avant tout une entreprise, avec des salariés et un chiffre d'affaires. Si la politique commerciale de la boîte est très agressive, ce sera à vos dépends, sans doute.

Conclusion 2 : n'achetez jamais un jeu avec des photos pourries au dos de la boîte. Si vous n'avez pas un Pentium 166, vous n'arriverez pas à obtenir des images aussi belles que celles présentées au dos de la boîte. Pour que ce soit fluide, il faudra retirer des détails.

En exa inant la bo te de plus pr s...

C'est quoi, ces petits caractères sur une des tranches de la boîte ? C'est écrit tout petit, on n'y voit rien... Ce sont les infos sur la configuration. Selon les éditeurs, ces infos sont très variables. On découvre alors l'honnêteté relative de certains d'entre eux. En effet, si l'on annonce que tel jeu a besoin pour se lancer d'un Pentium 60, à l'heure actuelle, c'est se moquer des consommateurs. Ces machines ne sont même plus vendues ! Disons qu'en annonçant cela, l'éditeur peut couvrir un parc de machines beaucoup plus large que s'il recommandait un Pentium 300 pour que le jeu tourne convenablement. Alors effectivement, le jeu se lance avec un Pentium 60 mais à deux images par seconde (excepté le cas de certains jeux anciens revendus dans les gammes «Budget»). Ou alors, sur certains jeux, vous pouvez enlever une multitude de détails et vous vous retrouvez avec un jeu affreux. Bref, pas du tout les images que vous avez vues au dos de la boîte. Comment savoir si un jeu va tourner correctement sur votre machine ? Deux solutions s'imposent. Soit vous possédez un Pentium 500, avec deux cartes 3DFX 2 couplées et 128 Mo de Ram et vous n'avez rien à craindre pendant deux ans, vous pouvez donc vous passer des mentions des éditeurs. Soit vous testez les démos que vous pouvez trouver sur les CD-Rom de la presse ou télécharger sur les sites des éditeurs. Pourquoi croyez-vous qu'il n'y ait pas encore de démo d'Unreal ?

Méfiez-vous aussi des mentions ahurissantes. Fiez-vous à votre instinct. Si vous lisez qu'un jeu aussi beau qu'Incoming, ou bien Motocross Madness, à titre d'exemple, est sensé tourner sur un Pentium 133, c'est un mensonge. Il se lancera mais vous aurez un slides-show en guise d'animation.

Conclusion 3 : les exigences des éditeurs et des utilisateurs, en terme de fluidité, ne sont curieusement pas les mêmes. Seul un bloc de configuration sur dix s'avère être juste. Pour avoir une idée plus exacte des configurations réelles, ajoutez environ 66 MHz (pour un jeu 2D, assez rare maintenant, faut reconnaître) et 100 MHz pour un jeu 3D. Avec 64 Mo et plus, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes.

Léo de Urlevan

D'ACCOLADE. ON N'AVAIT PLUS TROP DE NOUVELLES EN DEHORS D'UN TRÈS DÉCEVANT TEST DRIVE OFF ROAD ET D'UN MAUVAIS TEST DRIVE 4, ON N'AVAIT RIEN À SE METTRE SOUS LA DENT. MAIS LE TEMPS DES VACHES MAIGRES EST DÉSORMAIS RÉVOLU AVEC L'ANNONCE DE CINQ TITRES À VENIR DONT CERTAINS RISQUENT DE NOUS ÉBOURIFFER D'ICI À NOËL !

ACCOLADE





YANN ET FRANÇOIS

TEST DRIVE 5

CONCEPTEUR/DISTRIBUTEUR : ACCOLADE/ELECTRONIC ARTS
GENRE : COURSE
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98

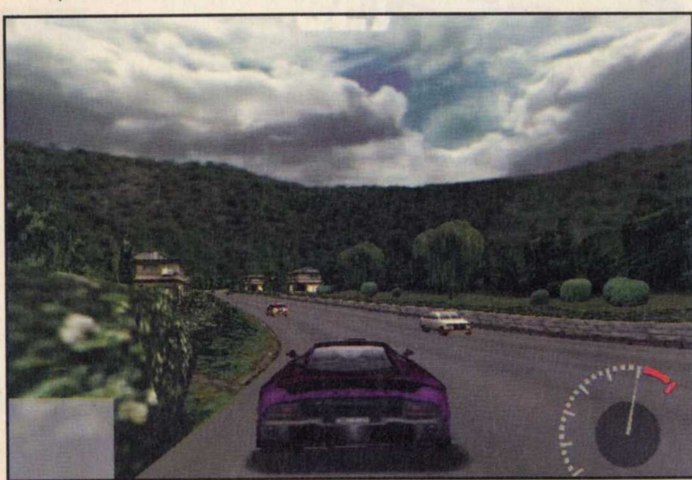
PC SOLUCES — Vidéo sur le CD

Dans la série des Test Drive, voici la nouvelle mouture du célèbre jeu d'Accolade : Test Drive 5. Bon, quoi d'neuf ? Pour ce qui est des graphismes, cela semble encore plus beau, avec des textures et des décors magnifiquement détaillés. Les voitures présentes dans le jeu sont toutes sous licence, au total quarante véhicules seront disponibles. La jouabilité est très similaire à l'épisode précédent, avec une conduite typée arcade ou une autre plus orientée simulation, mais qui reste tout de même très arcade... Les circuits sont au nombre de dix-sept, traversant de nombreux pays, avec des tracés originaux



ACCLADE

en rapport avec l'architecture locale. De plus, vous aurez droit au mode Reverse, de nuit, avec la pluie et toujours de la circulation. La nouveauté de ce cinquième volet est l'introduction des forces de police dans la circulation, un peu à la manière de Need for Speed. Attendons de voir la prochaine version qui sera plus proche du jeu définitif, que celle dont nous disposions pour l'occasion. Ce qui est sûr, c'est que cette dernière version semble fidèle aux autres Test Drive et s'enrichit de nouveaux modèles de voiture, de nouveaux tracés, le tout plus beau, avec des flics en plus. Attendons donc la suite.





REDLINE

Concepteur/distributeur : Accolade/Electronic Arts
Genre : Action 3D
Date de sortie : décembre 98

On peut se demander jusqu'où les programmeurs peuvent aller avant d'être accusés de plagiat : l'un des prochains titres d'Accolade donne en effet une impression de repompe assez flagrante. Rien que le titre, Redline, sent le réchauffé. Quant au principe du jeu, c'est un habile croisement d'Interstate 76 et de Quake-like. Cependant, le mélange de tous ces ingrédients nous donne un jeu qui promet de bons moments. Et puis les développeurs n'ont pas lésiné sur la quantité : dix véhicules, quarante armes, douze missions très longues, une arène pour un jeu Multijoueur à seize en réseau ou par le Net.

Le jeu se déroule dans le futur, alors que la Terre est ravagée et que divers gangs se livrent une guerre sans merci. Vous faites partie de l'un d'eux, et devrez faire vos preuves jusqu'à devenir un leader respecté. L'action est réellement intense, et c'est un vrai plaisir que de tirer sur des voitures ou d'écraser purement et simplement ses ennemis.



Vidéo et démo sur le CD





ACCOLADE

Mais le plus important, c'est l'intérêt même du jeu. Lors d'une mission, il vous faudra neutraliser un générateur alimenté par plusieurs faisceaux d'énergie. Chaque faisceau étant créé par un laser spécifique, il faudra les détruire un par un. Vous commencez la mission au volant de votre camionnette surarmée, et votre coéquipier est pris en otage lors d'un guet-apens. Vous canardez à tout-va, puis devez descendre de votre véhicule pour rentrer dans la base. Après avoir fait le ménage, vous trouverez un véhicule blindé abandonné qui vous permettra de vous mettre à l'abri. Entre-temps, vous pourrez libérer votre coéquipier qui viendra vous donner un coup de main à la fin. On passe donc son temps à changer de moyen de transport, et donc de jeu, sans que cela paraisse artificiel. Pour le coup, le mélange Quake, I-76 et Carmageddon fait ses preuves et nous promet un jeu bien sympa à guetter d'un œil impatient et attentif !










On se croirait dans un manga de Masamune Shiro !

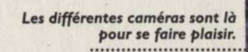


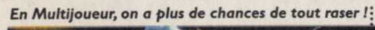
SLAVE ZERO

Concepteur/distributeur : Accolade/Electronic Arts
Genre : Action 3D
Date de sortie : mars 99

Si vous aimez la destruction à grande échelle, armez-vous de patience. En effet, Accolade annonce pour le mois de mars de l'année prochaine le fabuleux Slave Zero. Ce jeu vous place à l'intérieur d'un robot biomécanique gigantesque détruisant la ville par tous les moyens. Ce «Slave» est capable de sauter, s'accrocher aux ponts et même grimper aux immeubles comme King Kong... Les forces de l'ordre auront bien du mal à lutter contre ce monstre de métal, d'autant plus qu'il est lourdement armé et qu'il n'hésitera pas à tirer dans tous les coins, faisant s'écrouler ponts et immeubles à grands renforts de missiles. Les pauvres humains risquent de se faire cueillir au sol et projeter contre les murs des buildings, et ce ne sont pas les voitures ni les camions traversant la ville qui leur seront d'un grand secours, puisqu'eux-mêmes risquent de finir aplatis sous le pied du géant. Ce sont donc des créatures aussi grandes qui tenteront d'empêcher le rebelle que vous êtes d'atteindre les riches quartiers supérieurs de cette ville du futur, transformant les différents étages en champs de bataille apocalyptiques.

Ce Quake-like à la troisième personne s'annonce donc très intense et splendide, et il nous tarde d'y jouer et de transformer ce monde corrompu pour que les petits Slaves l'habitent (j'ai honte...).


Les différentes caméras sont là pour se faire plaisir.


En Multijoueur, on a plus de chances de tout raser !



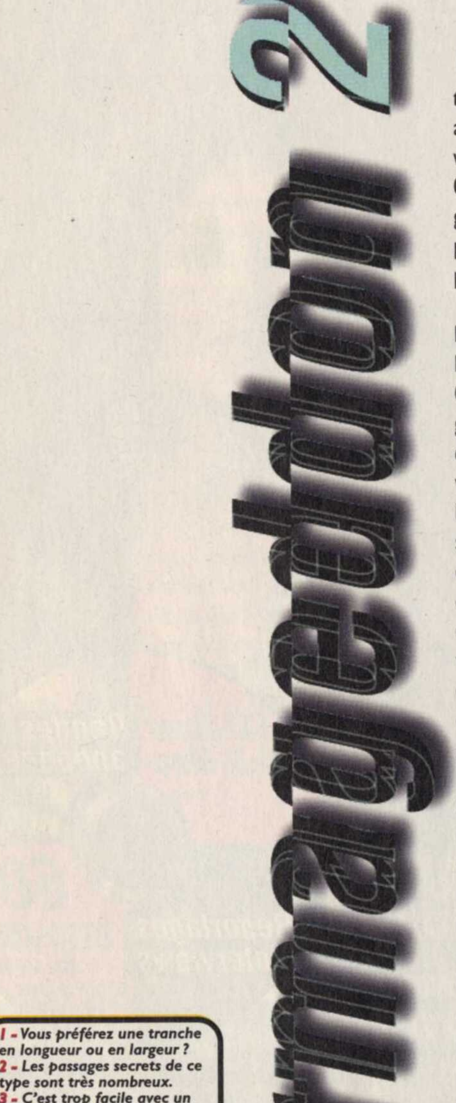




ACCOLADE



J'ai adoré Carmageddon, alors ne comptez pas sur moi pour relancer la polémique du genre «la violence dans les jeux vidéo», «y respectent plus rien, y'a pu d'jeunesse, madame Michu». Laissons parler les mauvaises langues, elles auront bien le temps de critiquer quand le jeu sera sorti vers le mois de novembre. Fêtons plutôt le retour de Max Damage, plus en forme que jamais dans ce nouveau volet.



Carmageddon 2





Graphiquement, Carmageddon a bien changé, on passe au tout en 3D, y compris les piétons, composés de soixante-dix polygones ; on reviendra plus tard sur eux (dans tous les sens du terme). Les décors confèrent au jeu une grande interactivité : vous pouvez passer à travers les palissades et les baies vitrées, pousser des piles de caisses, plier des poteaux, des feux rouges... Ces derniers sont toujours aussi nombreux et les circuits encore plus gigantesques qu'avant. Les cadres de jeu sont eux aussi très variés, puisqu'on pourra taquiner du skieur sur les pistes, du militaire sur un porte-avions ou se frotter à des Boeing sur un aéroport.

LES GARAGISTES LUI DISENT MERCI

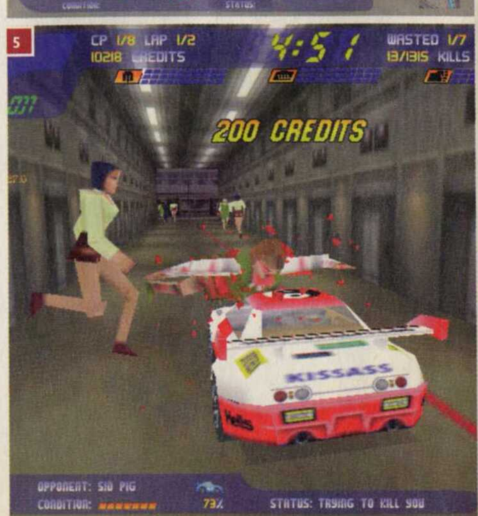
Les accidents, quant à eux, sont purement et simplement jubilatoires. On part jouer à saute-mouton d'immeuble en immeuble pour se manger un adversaire qui a eu la mauvaise idée de faire la même chose dans le sens opposé. Ça se termine par une chute vertigineuse de vingt mètres, avec atterrissage sur piétons affolés, c'est trop génial ! Les dégâts infligés aux quarante véhicules présents dans le jeu ne sont plus prédéterminés. On peut tout casser sur sa voiture et les débris, comme le pare-chocs, restent sur le pavé ou accrochés à la carlingue pour jouer le rôle de faucheuse. On peut couper sa voiture en deux, dans le sens de la longueur ou de la largeur, perdre sa portière, son capot. Parmi les trente-trois nouveaux concurrents que vous devrez affronter, vous trouverez des engins aussi délirants qu'un tank croisé avec un combi VW, une petite voiture rose conduite par une gigantesque vache ou un bombardier stuka aux ailes coupées.



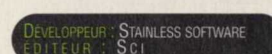


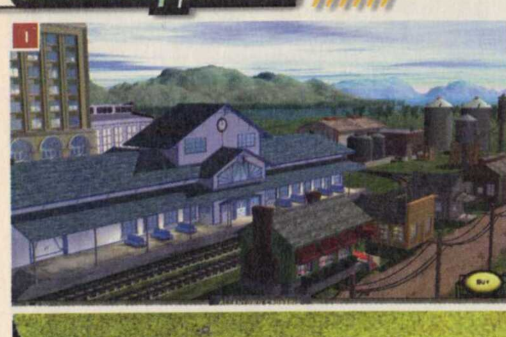
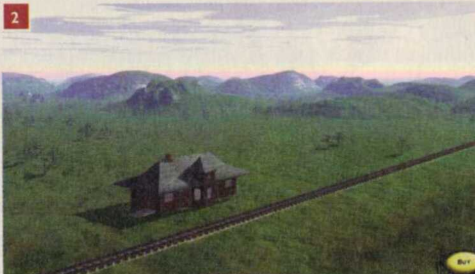
PAFF LE CHIEN !

On y vient, c'est secondaire mais je ne sais pas pourquoi, j'ai le sentiment que ce détail importe beaucoup pour vous : les piétons. Les passants pourront avoir des attitudes suicidaires ou être simplement bourrés comme des cochons, et des cochons — habile transition — il n'y en aura peut-être pas, mais j'ai pu épancher avec plaisir ma hargne envers certains représentants de la gent canine (comme des dobermans et des corniauds). Parmi les animaux que vous pourrez étriper joyeusement, il y aura aussi des moutons, des cerfs et des pingouins. Les gens, eux, se mettent à genoux pour vous supplier (de les écraser plus vite ?) et courent dans tous les sens en hurlant. Ils évitent les chauffards avec une grande dextérité par rapport à Carmageddon et, comme ils sont en 3D, vous pouvez les démembrer, les décapiter, les traîner sous vos roues ou les balader sur le toit de la voiture. Si le contact physique vous répugne, vous pourrez toujours les électrocuter, les enflammer à distance ou les projeter en l'air à l'aide de ressorts géants. Il y aura quatre-vingt-dix armes et bonus temporaires dispersés sur les circuits. À titre personnel, je trouve que le plaisir de jeu est toujours intact, on retrouve les qualités du premier épisode et une tripotée d'innovations. Carmageddon 2 sera peut-être encore plus choquant que le premier, mais personne n'est forcé de l'acheter. Malheureusement, ce sont peut-être ceux qui jouent le moins qui en parleront le plus. Stainless garde une version «soft» de secours sous le coude avec des zombies ou des aliens et du sang vert, en cas de problèmes avec la censure. Espérons que toute cette publicité négative à prévoir ait les mêmes effets pervers que la première fois, Carmageddon 2 ferait alors un vrai carton !



1 - Vous préférez une tranche en longueur ou en largeur ?
2 - Les passages secrets de ce type sont très nombreux.
3 - C'est trop facile avec un camion !
4 - Attention, vous pouvez briser les vitres mais pas les montants qui les séparent...
5 - Vous retrouverez avec plaisir le bonus «piétons géants»
6 - Joli tir groupé, non ?
7 - Un autre «répulsificateur» existe, pour pouvoir faire pareil avec les voitures des adversaires.
8 - Un extrait de la version où le sang est vert.

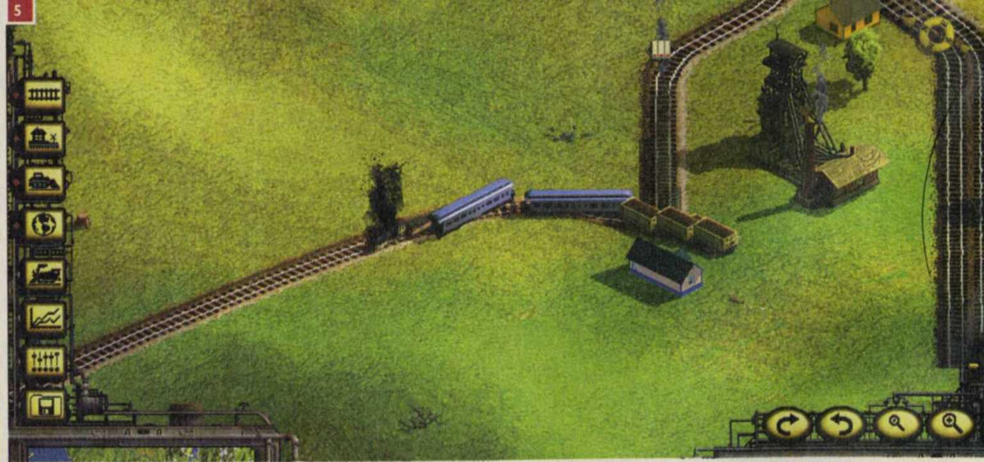
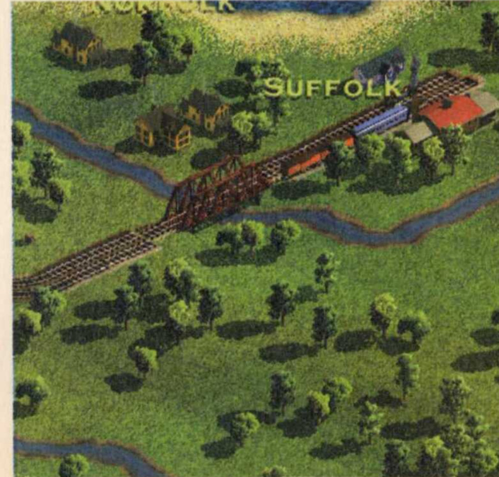

Développeur : Stainless software
Éditeur : Sci

PURCHASE
CANCEL

1) ALLENTOWN JUNCTION
RAILROAD TYCOON II
$992K
MAY 1870
ROTATE THE MAP COUNTER CLOCKWISE

Player Comparison




SUFFOLK



railroad tycoon 2

Développeur : Gathering developer
Éditeur : Take 2

1 - La gare d'Allentown, grande cité sidérurgique.
2 - La gare de New York, sans aucune option...
3 - Après avoir créé une nouvelle voie, vous pourrez acheter une locomotive (plus ou moins performante selon le prix).
4 - Fin d'année : l'heure du bilan !
5 - Une locomotive à vapeur dégage toujours beaucoup de fumée. Alors une locomotive qui crame...
6 - En côte, les trains sont toujours beaucoup plus lents.
7 - On peut compliquer les tracés en créant moult embranchements. Mais gare aux embouteillages de trains dans les gares !
8 - Apparition d'une centrale électrique : de nouvelles locomotives en perspective !

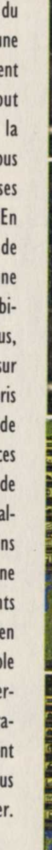
Railroad Tycoon n'était pas mal dans sa version Deluxe. Railroad Tycoon 2, lui, est tout simplement magnifique... Si vous vous sentez l'étoffe d'un chef de gare, si vous lisez tous les mois La vie du rail, vous ne pourrez pas faire autrement que de jeter un coup d'œil sur ce jeu passionnant.

Si les rails n'avaient pas été conçus par le génie des hommes, la face du monde en aurait été changée et les USA ne seraient sans doute pas ce qu'ils sont. Railroad Tycoon 2 vous propose de prendre la tête d'une société ferroviaire. Le but, comme dans toute entreprise qui se respecte, consiste à faire un maximum de bénéfices. Il faudra beaucoup s'employer pour y arriver car les mécanismes du jeu apparaissent franchement complexes. Mais une fois qu'on a commencé à les maîtriser, ça devient vraiment intéressant, voire passionnant. Tout d'abord, il faut bien examiner la carte et la connaître sur le bout des doigts. Vous devez vous mettre au service du public et des entreprises pour arriver à vos fins. C'est la grande loi de l'offre et de la demande... En effet, une ville abrite toujours des gens, qui ont bien entendu envie de bouger de temps à autre. C'est la demande... À vous de leur offrir une gare et des rails reliés à une autre ville. Bien entendu, plus il y a d'habitants dans une agglomération, plus cela devient lucratif pour vous. De plus, les entreprises représentent un marché juteux... Vous trouverez, çà et là sur la carte, des usines métallurgiques, (par exemple). Si vous avez bien appris vos leçons à l'école, vous savez sans doute que l'acier s'obtient à l'aide d'un mélange de charbon et de fer. Il faudra par conséquent acheminer ces deux produits et vous pourrez peut-être trouver, à proximité, une mine de charbon ou une autre de fer... Reliez la mine de houille au complexe métallurgique, puis placez les gares. Achetez un train (il sera plus ou moins fiable, plus ou moins rapide) et imposez-lui un trajet. Placez-le sur la ligne que vous venez de créer. À ce moment-là, il faudra attribuer différents wagons à chaque trajet. En direction de l'usine d'acier, vous devrez bien sûr mettre un maximum de wagons de charbon. Au retour, il sera possible d'ajouter au convoi une voiture de voyageurs (on peut supposer que certaines personnes résident en ville et circulent par le train pour aller travailler dans cette mine de charbon) et un wagon postal. Bientôt, l'argent commencera à affluer et tombera régulièrement dans votre escarcelle. Vous pouvez d'ailleurs recommencer la même opération avec la mine de fer. L'exemple précédent concernait simplement l'usine d'acier...

Il existe une quarantaine de bâtiments différents, produisant chacun une ressource qui lui est propre. Et il faudra profiter des besoins de chaque industrie pour vous constituer un pécule. À terme, vous pourrez aussi relier chacune des villes d'un continent. Le gros problème réside dans l'apparition de la concurrence, qui s'implante à la vitesse grand V. Mais le jeu suit aussi le cours de l'histoire... Chaque année voit naître son lot d'inventions, dans des domaines aussi variés que l'industrie automobile, la chimie ou le nucléaire. Ce sera l'occasion de relier de nouvelles usines à des gisements ou des cités et de profiter des avancées technologiques... Certaines locomotives, par exemple, fonctionneront à l'électricité. Tous ces progrès vous permettent beaucoup de choses... Vous allez plus vite, les délais d'acheminement sont donc raccourcis et le numéraire tombe plus vite dans votre coffre-fort. De plus, les locos apparaissent de plus en plus fiables...

Vu comme ça, ce jeu paraît assez simple. Mais n'oubliez pas que vous aurez des frais, chaque wagon étant en location... Il faut donc payer pour chaque convoi. D'ailleurs, au début de la partie, vous subirez de nombreuses pannes, le matériel n'étant pas encore de première qualité. Et puis, il faut améliorer sans cesse les installations des gares et réunir des fonds pour l'entretien des machines. Serez-vous prêt à relever le défi ?

Léo de Urlevan



Zoom sur Pittsburgh

Dans Railroad Tycoon 2, il existe six niveaux de zoom, qui vous permettent d'exécuter des actions différentes. Bien entendu, cela change selon la résolution. Voici des photos faites en 1 280 x 1 024.

On voit ici toute la carte ; là, vous aurez reconnu, bien entendu, les USA. On voit les grands lacs et le relief, mais c'est tout...

On commence à distinguer le nom des villes (sans les voir vraiment). On remarque aussi la végétation.

Les bâtiments font leur apparition aussi bien dans les villes que dans les champs — mais on ne connaît pas leur nature. Cette vue se révèle pratique pour tracer de grandes voies ferrées.



On reconnaît le type des bâtiments. Grâce à cette vue, on peut donc imaginer les futures connexions entre les bâtiments.

Cette vue est pratique pour étudier la composition d'une ville. En cliquant sur les bâtiments, on distingue les besoins, les ressources et la clientèle potentielle des habitations et des industries.

Une vue de pure beauté ! Tous les détails, toutes les animations sont là... Tenez, à cet endroit, j'ai un de mes trains qui vient de se crasher...



AGE OF EMPIRES EXPANSION: THE RISE OF ROME

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : ENSEMBLES SOFTWARE/MICROSOFT
GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98

AGE OF EMPIRES EXPANSION N'EST PAS UN ADD-ON COMME LES AUTRES, PUISQUE C'EST UNE EXTENSION DESTINÉE À L'UN DES TITRES LES PLUS POPULAIRES DE L'ANNÉE.

Justice est enfin rendue aux Romains mais aussi aux Carthaginois, grands absents des civilisations du premier volet. Vous pourrez également choisir les Hellènes d'Alexandre le Grand et Palmyre, moins connue, dont l'empire, à son apogée, s'étendait de l'Asie Mineure à l'Égypte. Il y a donc quatre nouvelles campagnes, avec de nouvelles séquences cinématiques...

DES CHARS À FAIRE BAVER BEN HUR

Les cinq nouvelles unités (la version française n'est pas encore prête, alors vous ne m'en voudrez pas si elles ne s'appellent pas exactement comme ça à l'arrivée...) sont les suivantes...

— Les cavaliers à dos de chameau, qui bénéficient d'un bonus à l'attaque contre les unités de cavalerie, apparaissent à l'âge de bronze.

— Les «Thierry-la-Fronde». Là, pour le coup, je suis presque sûr que ce ne sera pas ce nom-là dans la traduction, mais on s'en fiche... Vous l'aurez compris : ce sont des fantassins qui peuvent projeter des pierres à bonne distance.

— Les chars scythes représentent une amélioration importante par rapport au char de base. Ils sont très spéciaux car leurs roues sont équipées de longues lames qui infligent des dégâts à toute unité qui se trouve à proximité.

— Les galères cracheuses de feu bénéficient d'une animation très impressionnante, avec une grosse flamme qui sort de la proue pour détruire en quelques secondes n'importe quel type de bateau...

— Enfin l'éléphant caparaçonné — très dissuasif. Il vaut plus cher mais peut abattre deux ou trois éléphants de guerre. Son armure inflige des dommages terribles aux unités adjacentes. **Luis**

1 - Les chars scythes figurent parmi les plus intéressantes des nouvelles unités.
2 - Mes lanceurs de pierres ne feront pas le poids contre ce type de tourelles
3 - Ça ne doit pas sentir bon, des défenses qui brûlent...
4 - Chameaux contre éléphants en armure — ça n'est pas le pied...









COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Éditeur / distributeur : Microsoft
Genre : simulation - Date de sortie : novembre 98

COMBAT















QUE pouvait-il bien manquer à Flight Simulator ? Les aficionados de ce produit diront : rien, c'est le soft parfait... Les programmeurs ont cependant eu une idée, ont repris le moteur de Flight Simulator et ont rajouté... un viseur. Ils ont créé de nouveaux avions (de la Seconde Guerre mondiale, pour être précis) et ont modifé la notion de balade qui était propre à Flight Simulator. Chaque décollage signifie un affrontement contre les Alliés ou les Allemands — tout dépend du camp que l'on choisit. Comme dans la dernière version de Flight Simulator, la 3Dfx est gérée ; le moteur est le même (un peu modifié cependant) et le relief apparaît beaucoup plus prononcé. Des avions magnifiques, extrêmement réussis à tous les points de vue, des bâtiments beaucoup plus nombreux et beaucoup plus détaillés, des textures au sol atteignant un degré de photoréalisme comparable à celui de Flight Unlimited 2 : ceux qui connaissent Flight Simulator savent bien qu'il est synonyme de beauté absolue...

Les missions se révèlent très intéressantes car elles vous impliquent directement dans la Seconde Guerre mondiale. Vous devrez escorter des bombardiers, défendre des sites ou, plus classiquement, attaquer une escadrille ennemie. Les combats sont assez difficiles mais très bien réalisés ; ça va vite, très vite même (ces avions volent en effet beaucoup plus rapidement que les Cessna proposés dans Flight Simulator), et l'intelligence artificielle des adversaires apparaît de bonne facture. Malgré cela, quand on arrive à les descendre, cela tient un peu de la magie. Les zincs prennent feu, leur carcasse se défait et explose avec des effets 3Dfx exceptionnels.

Léo de Urlevan

1 - Hans dans son grand numéro d'homme-canon...
2 - Fritz dans son grand numéro de torche humaine...
3 - On peut bien sûr jouer avec les Boches.
4 - Les missions de bombardement se révèlent capitales.
5 - L'à-plat des textures sur le relief semble lui aussi très au point.
6 - Des textures au sol irréprochables...
7 - Les explosions au sol apparaissent magnifiques. Et c'est un peu plus jouissif que les crashes de Flight Simulator !

ANNO 1602

Éditeur / distributeur : Sun flowers / Infogrames
Genre : gestion - Date de sortie : 25 octobre 98

ANNO 1602

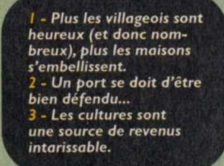
Depuis des années, nous avons droit aux sempiternels jeux de stratégie en temps réel... Le but consistant à anéantir l'affreux d'en face, et pas toujours de la manière la plus fine ! Tout cela au détriment des vrais jeux de gestion, comportant des villes et énormément de ressources, et qui réclament un peu plus de profondeur d'esprit... Anno 1602 pourrait se définir comme un mélange de Civilization et de Settlers. Zoom sur un produit passionnant !



Commencer une partie de «1602», c'est plonger dans une grande aventure qui durera longtemps. Au début, on ne possède qu'un petit bateau et à la fin, on se retrouve à la tête de plusieurs villes énormes, en train d'exploiter une bonne vingtaine de ressources différentes. À ta tête d'une force armée très développée (aussi bien maritime que terrestre), vous pouvez ainsi éliminer vos concurrents. On en revient d'ailleurs toujours au même point — se débarrasser des adversaires — mais les méthodes à utiliser se révèlent bien différentes de celles qui sont employées d'habitude.
Vous allez vous retrouver plongé au début du XVIIe siècle, période riche en conflits (familiaux, politiques ou religieux). Quelques pays en envahissaient d'autres pour se partager la surface du globe — enfin, la répartition était pratiquement finie... Seules quelques îles restaient à découvrir. Ces pays étaient le Portugal (non qualifié), l'Espagne (pas de deuxième tour), l'Angleterre (en huitièmes de finale), la Hollande (demi-finale) et la France (et un, et deux, et trois à zéro !). Cela constituait déjà une belle Coupe du monde... Disons qu'à l'époque, le ballon était remplacé par des boulets. Mais avant de les découvrir, il vous faudra comprendre tous les mécanismes du jeu. Le canon est en effet la découverte qui vous permettra de tout casser chez l'ennemi — du moins les murailles... Mais commençons par le début, c'est-à-dire par le contexte qui lance la partie. Quatre bateaux voguent de conserve... Vous en dirigez un et les autres appartiennent à vos adversaires, avec lesquels vous avez conclu des traités de paix... pour le moment !

COLONISATION

Vos soutes sont pleines de briques, de bois et d'outils... Cela suffira pour construire un port et quelques autres bâtiments. La première chose à faire est de construire des structures qui vous apporteront rapidement des ressources, directement utilisables par vos citoyens. De la nourriture, par exemple... Il suffit pour cela de construire une cabane de pêcheur, de relier le port et la cabane au moyen d'une route et hop !, vous voilà tranquille pour la première étape : vous disposez de bouffe. Les bâtiments, eux, se construisent grâce à plusieurs types de ressources : argent, outils, briques et bois. Pour édifier sans problème, il faut impérativement bénéficier d'un flux continu de toutes ces ressources. L'argent, on en a suffisamment au départ pour ne pas trop s'en soucier ; il ne posera problème que plus tard. Pour avoir du bois, on pose un bûcheron, et c'est parti ! Il n'est pas très difficile de se procurer des briques non plus : il faut simplement créer une carrière au bas des montagnes. Les outils donneront davantage de tintouin. Il est nécessaire, avant toute chose, de trouver une mine de fer. À côté de celle-ci, il faudra bâtir une fonderie, qui convertira le minerai en longues tiges de métal, puis un forgeron transformera ces objets en outils. Mais attention, toutes les îles n'abritent pas de fer dans leur sous-sol : à vous de faire le bon choix, grâce à un coup d'œil rapide et judicieux. Il faut d'ailleurs savoir qu'aucune île ne contient tout l'éventail des ressources. Certaines seront plus rentables pour les plantations de tabac ou de cacao, etc. Vous en arriverez

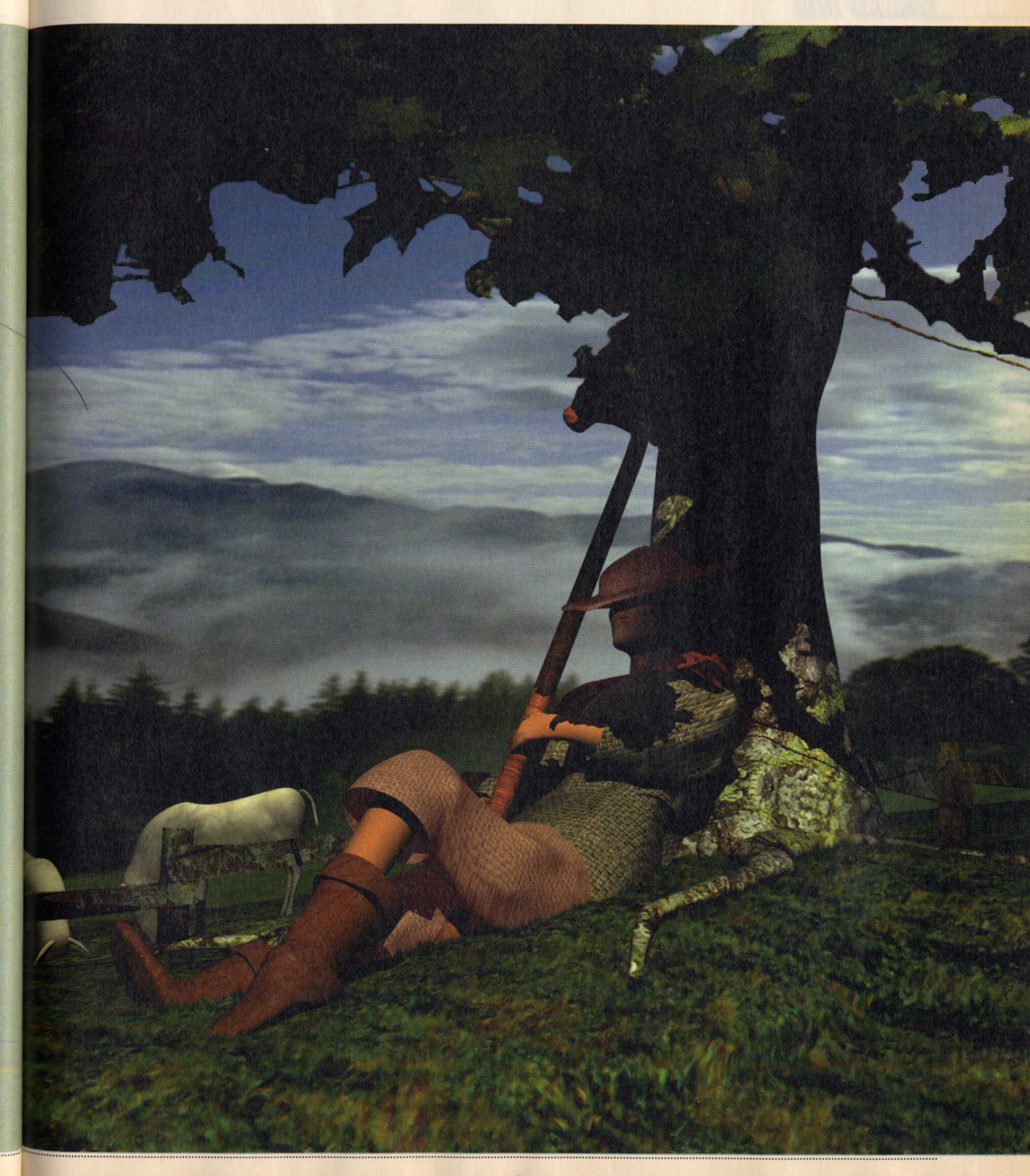


1 - Plus les villageois sont heureux (et donc nombreux), plus les maisons s'embellissent.
2 - Un port se doit d'être bien défendu...
3 - Les cultures sont une source de revenus intarissable.

















bien vite à la conclusion qu'il est indispensable d'en posséder plusieurs. Mais pour cela, il faut avoir commencé à récupérer quelques ressources et ne pas avoir dilapidé son précieux numéraire.

L'ARGENT FAIT LE BONHEUR

L'argent et les pièces d'or se récupèrent de plusieurs façons. On peut (et on doit) taxer ses citoyens. Bien entendu, s'ils sont très contents, on peut leur réclamer davantage... Mais vos principales sources de revenus ne viendront pas de là car le commerce revêt un aspect majeur dans ce jeu. Dans Anno 1602, vous pouvez développer vingt-trois types de ressources, des plus simples (la bouffe, le bois) aux plus compliquées (les canons, la joaillerie). Les plus difficiles à obtenir vous permettront de gagner pas mal d'argent... En fait, on peut jouer de plusieurs façons. Soit en vendant de petites ressources à prix réduit (là, les ventes décollent), soit en mettant sur le marché, à prix moyen, des objets très rares. Il ne faut tout de même pas faire n'importe quoi et vendre des canons, par exemple. Et n'oubliez jamais que les associés d'aujourd'hui peuvent être les ennemis de demain.... Ainsi, 1602 s'annonce vraiment comme un jeu très complet et très réaliste. Il vous propose de la gestion pure et dure (pendant des jours complets), au cours de laquelle vous découvrirez sans cesse de nouveaux bâtiments (ils apparaissent quand les villes que l'on possède prennent de l'importance).

Et bien sûr... des batailles navales ! Pour en arriver à la découverte du canon, il faudra des heures et des heures passées à essayer de choyer ses habitants, de revendre des ressources pour être plus riche et devenir plus puissant. Tout suit une logique impitoyable : chaque île a ses propres stocks et seul l'argent que vous détenez peut être utilisé par n'importe quelle île. Mais son accumulation ne constitue pas une ressource en soi et les comptes d'apothicaire deviennent bien vite lassants. Chose beaucoup plus intéressante, lorsqu'on est bien implanté dans une île, on peut plus ou moins la laisser de côté et se consacrer à la découverte et à l'exploitation d'autres îles. De cette manière, on ne reste pas bloqué sur la même portion de terrain pendant toute la partie, comme dans les premiers moments de Civilization. Et on continue à gagner de l'argent grâce à elles. Seules d'épouvantables catastrophes peuvent vous amener à y revenir : incendies, pillages, attaques ennemies, pestes... Chaque problème a sa solution, heureusement. On attend la sortie du jeu avec impatience...

Léo de Urlevan

POURQUOI 1602 ?

Parce que 1664 n'aurait sans doute pas fait sérieux... Et puis le début du XVIIe siècle fut une des périodes les plus tourmentées de l'histoire du monde. Les grands territoires étaient déjà occupés et les ressources de ces îles, petites ou grandes, étaient très convoitées. (D'ailleurs, une fois que le gâteau est partagé, il se révèle difficile de ne pas regarder dans l'assiette du voisin et de ne pas se dire qu'il a un plus gros morceau que le vôtre.) Le partage s'était fait quelques siècles plus tôt, quand le continent américain n'avait pas encore été découvert... Ça s'appelait le traité de la Magna Carta, composé d'une soixantaine de points. Des rivalités apparurent et en 1603, par exemple — à Goa —, la Hollande et le Portugal s'affrontèrent méchamment pour la possession de cette région du monde (l'Indonésie). Dix ans plus tard, on reprenait les mêmes et on recommençait, au Timor cette fois. Un peu plus tard, les Espagnols frappèrent un grand coup en déclarant la guerre à la Hollande. Bien entendu, les Espagnols et les Hollandais n'entrèrent pas en conflit à cause des colonies mais à cause d'un passif chargé (plein d'histoires dynastiques entre les pays). Sinon, 1602, c'est aussi l'année où Cervantes écrivit Don Quichotte et l'établissement d'une carte des étoiles, placées dans des constellations mais là, on s'éloigne du sujet... Merci à «Mr Britannica» pour ses précieux renseignements...

4 - Pas de maisons délabrées : cette ville est bien gérée.
5 - Les fortifications permettent de minimiser les dégâts.
6 - Il faut penser à créer des rues entre les habitations pour lutter contre les incendies.
7 - Un zoom éloigné permet d'avoir une vue plus générale de l'île.
8 - Les moutons ont besoin d'espace pour paître.
9 - Les bateaux sont de tailles différentes. Cela détermine le nombre maximal de canons.
10 - Prendre d'assaut cette portion de terrain vous demandera des heures de patience.



8


4598
24
87
150
644
Mola
Tabakwaren
Auslastung:
Betriebskosten:
Arbeiter:

9



10





MONACO GRAND PRIX SIMULATION

Genre : simulation - Éditeur / distributeur : Ubi-soft - Date de sortie : mi-octobre

Derrière ce titre à rallonge se cache la suite de F1 Racing Simulation. Sortir une suite si vite est parfois synonyme de mouture sans grande innovation. Quand on l'a vu tourner, on s'est franchement demandé si c'était F1 Racing Simulation ou le produit présenté dans ces pages. F1RS, qui était loin d'être parfait, était pourtant très beau. Et les modifications ont eu lieu en profondeur, pas sur l'aspect graphique.



Vidéo sur le CD

Tout d'abord, pourquoi ce titre ? Pourquoi pas "1 Racing Simulation 2" ? Parce qu'Ubi Soft n'a pas eu la licence FIA et n'a donc pas pu reprendre les éléments de la saison de cette année, ni des autres. Donc, on ne trouvera pas les noms des joueurs, ni les vraies voitures. Seuls les circuits seront là. Mais bon, je vous rassure tout de suite, on peut tout customiser dans ce jeu (logos, voitures, décors, noms des pilotes). On pourra donc, à la main, ou en téléchargeant des fichiers sur Internet, se recréer une vraie saison, de la même façon que l'on avait pu changer Driver X en Jacques Villeneuve dans F1 Racing Simulation.

Le plus important, c'est bien sûr le jeu en lui-même. Et là, on ne peut qu'être séduit. Tous les défauts de F1 Racing ont été gommés, éliminés. Et sur certains points, le graphisme a été amélioré. Surtout sur les voitures. Elles sont dotées maintenant de facettes beaucoup plus nombreuses et les modèles comportementaux de ceux-ci sont encore plus réalistes. Les roues, par exemple, subissent des vibrations indépendantes si on mord un peu sur les bords de la route ; les voitures subissent des dégâts plus ou moins importants mais ils ne sont plus binaires. Dans F1RS par exemple, un choc vous faisait perdre un des ailerons ; maintenant, l'aileron pourra subir des dégâts plus ou moins gênants. Il pourra bien sûr se détacher de la voiture mais aussi rester plus ou moins bien fixé, comme dans la réalité. Le côté réaliste sera aussi présent dans le règlement. Disons que l'on retrouve toutes les règles d'une vraie course de Formule 1, comme l'an passé. On trouvera aussi la règle des 107 % (pour être qualifié, un joueur ne doit pas réaliser un temps supérieur à 107 % du chrono du détenteur de la pole position).

F1RS manquait d'un certain côté pratique : les menus étaient confus, certains étaient inutiles et vous faisaient perdre du temps, un comble pour un jeu de course ! Les menus ont été repensés complètement, heureusement. La télémétrie aussi a été revue et corrigée de fond en comble. On peut voir, à chaque tronçon du parcours, ce qu'il faut envisager comme modification éventuelle sur le véhicule. On voit aussi les erreurs de pilotage grâce à des courbes très précises.

Le mode Réseau a aussi bénéficié d'importants remaniements ; on pourra jouer à huit sur Internet. Le fait de ne pas avoir eu la licence FIA apporte un plus au jeu car cette fois, on pourra jouer sur Internet avec le Games Service ; c'est une première pour une course de monoplaces. En effet, la FIA l'avait jusqu'à présent interdit ; il n'était pas possible de concourir avec des potes au milieu des Villeneuve, Hakkinen ou autres Schumacher.

Le mode Replay sera aussi beaucoup plus exploitable que ne l'était F1RS, c'est-à-dire qu'il n'y aura pas ces incessants bugs graphiques qui faisaient disparaître les textures. Quelques nouvelles vues caméras apparaissent au passage d'ailleurs ; l'une d'entre elles est très aérienne mais moins facile qu'on ne pourrait le croire.

Monaco Grand Prix apportera aussi trois nouveaux types de jeu : un mode Carrière, sur trois saisons, où l'on pourra se faire engager par des écuries de plus en plus prestigieuses, un mode Scénario où la stratégie prendra un rôle prépondérant ; vous ne devrez pas obligatoirement terminer premier sur une course, mais devant tel pilote pour marquer un certain nombre de points. Dix scénarios seront disponibles dans le jeu de base mais vu leur taille (un kilo-octet), il sera possible d'en télécharger beaucoup d'autres sur Internet ou d'en créer soi-même. Et il y a le mode Rétro.

Si vous avez pu voir dans ces pages de curieuses voitures qui ne ressemblent pas à des F1, c'est normal. C'est le mode Rétro. Les auteurs ont repris des voitures de course des années cinquante et les ont implantées dans des circuits inspirés de ces mêmes années. Le moteur est le même mais la conduite est bien différente ! Ça se joue beaucoup plus en dérapages et les freins sont beaucoup moins efficaces que de nos jours. Et c'est toujours aussi beau.

Côté technique, il y a quelques plus aussi. Le jeu a été optimisé pour les 3Dfx2 et l'Intel i740, et les effets Force Feedback sont gérés.

En fait, les auteurs ont posé le jeu à plat, et ont mis un point d'honneur à en éliminer tous les défauts. À l'arrivée, nous devrions avoir le jeu que nous attendions l'an dernier. Et à présent, on commence à l'attendre avec impatience !

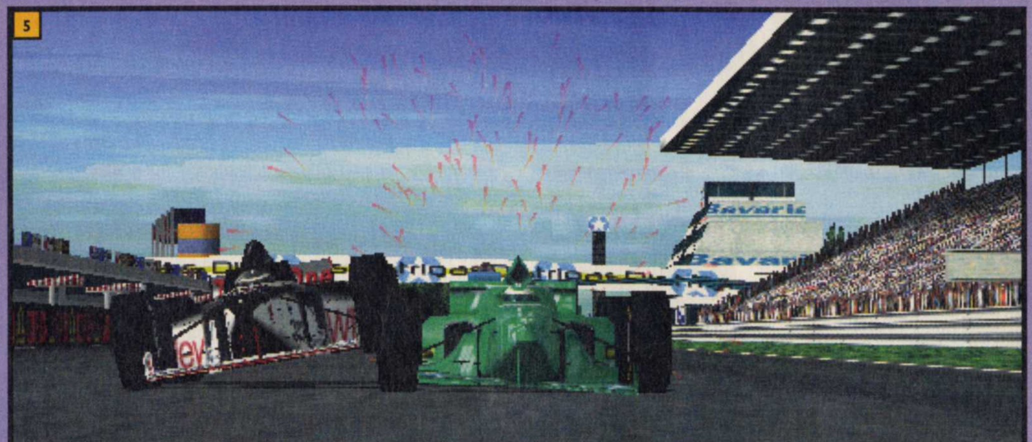
Léo de Urlevan

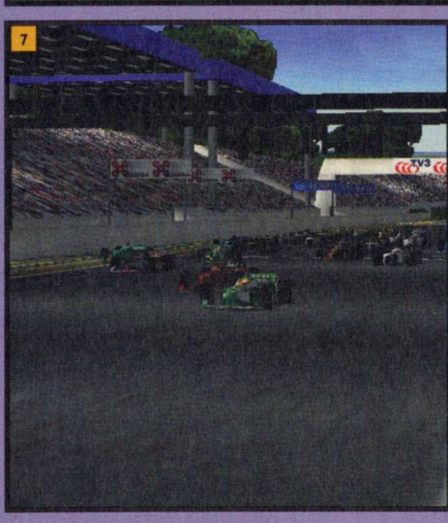
1 - Les gerbes d'eau provoquées par les roues sur un circuit humide sont encore plus réussies.
2 - Les circuits de 1950 apportent de nombreux éléments graphiques qui seraient une hérésie en 1998. Ici, une gare.
3 - Bien entendu, on peut revivre des départs aussi chauds que celui de Spa 98.
4 - Les voitures sont encore mieux modélisées que dans F1 Racing Simulation.
5 - Les accrochages, toujours spectaculaires...
6 - Celle-là, elle me rappelle quand même quelque chose, même sans licence.
7 - Départ en douceur.
8 - Tableau de bord d'une voiture de 1950. Admirez le nombre de détails sur le pneu.















Monaco Grand Prix F1 Racing Simulation

Ça se ressemble, hein ? Contrairement aux apparences, ce n'est pas le même jeu. Rassurez-vous, le nouveau est tout de même différent, il n'y a pas seulement dans cette vue que les améliorations ne sont pas franchement notables puisque les cockpits sont des images au format BMP. Dès que vous passez en vue extérieure, les facettes de chaque voiture sont beaucoup plus nombreuses. Pour ce qui est des circuits, on prend les mêmes et on recommence, à quelques exceptions près, dues aux différences entre le championnat de 97 et celui de 98. Mais graphiquement, c'était déjà très bien...

POWER SLIDE

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : RATBAG - GT INTERACTIVE
- DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98

POWER SLIDE

COMMENT DIRE ? QUAND ON VA CHEZ UN ÉDITEUR POUR QU'IL NOUS FASSE DÉCOUVRIR UN JEU, ON PART SOUVENT SUR UNE BASE COMPLÈTEMENT HYPOTHÉTIQUE. LES PHOTOS QUE L'ON A VUES AUPARAVANT PEUVENT ALORS NOUS SEMBLER DU MEILLEUR ALOI, MAIS CE N'EST PAS SUFFISANT. MALGRÉ TOUT, LE CÔTÉ ESTHÉTIQUE S'IMPOSE ICI À NOS YEUX !

LE développement a été tellement remarquable que le jeu a été présenté au "Meltdown" de Microsoft, pour démontrer la puissance de l'AGP et des dernières avancées de Direct X ! Autant dire que c'est une nouvelle référence... Pour ce faire, Ratbag a développé sa propre technologie de moteur 3D — le Difference Engine —, capable de performances inouïes. Quand on vous disait par le passé qu'un jeu était magnifique, il l'était bien, mais il semblerait éminemment tristouille en regard de ce que vous allez découvrir maintenant !

POLYGONES LAND

Les moteurs habituels utilisent approximativement cent cinquante à deux cent cinquante polygones par voiture — le «Difference Engine» de chez Ratbag en utilise huit cents ! Idem pour les circuits, avec cinq mille polygones, contre deux mille pour les autres... L'ensemble tourne bien sûr avec toutes les nouvelles cartes 3D du marché de la rentrée. Le gros point sur lequel il faut bien insister (comme l'a compris Microsoft), c'est l'exploitation du port AGP, avec l'utilisation de la RAM de l'ordinateur, destinée à charger plus de textures en mémoire. Ainsi, avec toutes ces possibilités techniques, Power Slide permet d'évoluer sur des terrains on ne peut plus accidentés, vallonnés, tout en courbes et donc sans aucune monotonie. Les textures utilisées se révèlent absolument magnifiques et rendent le jeu totalement réaliste (surtout en vue interne). Ainsi, sur les dix circuits disponibles (mais pas dès le début), il sera possible de grimper sur des collines, rouler sur des murs incurvés ou dans des tunnels arrondis et vous pourrez pratiquement accomplir tout ce qui vous passera par la tête. Le comportement des véhicules a subi le même traitement rigoureux, un peu à la manière d'une simulation (mais le côté prise de tête en moins).



UN MONDE SANS PITIÉ

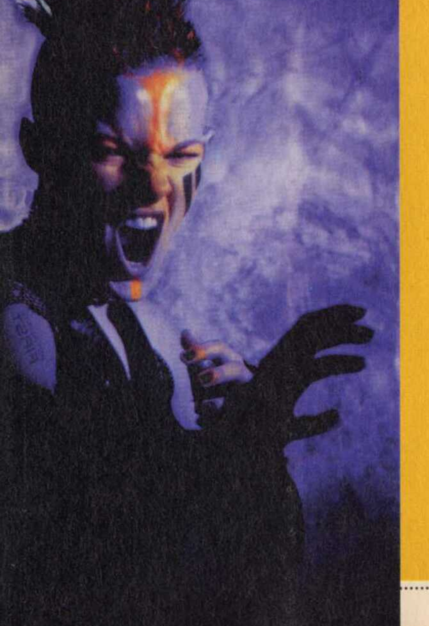
L'univers de Power Slide se situe dans une ère postatomique où tout le monde a déserté la surface de la terre pour aller se réfugier dans les sous-sols. Mais ceci n'est vrai que pour les plus fortunés... Les autres (vous, notamment), organisent des courses de voitures en surface, dont les prix sont de la nourriture, des fruits et des légumes — devenus rares et précieux. Le pilotage des véhicules apparaît vraiment unique et se fait entièrement en glisse, d'où le nom de «Power Slide». Tout par conséquent a été fait pour que vous vous sentiez dans un monde réel, que ce soit au niveau des graphismes, de la conduite ou du comportement des adversaires...

On savait bien que les cartes 3D avaient provoqué une véritable révolution dans le domaine des graphismes, mais ici, on a l'impression de redécouvrir les joies de la 3D grâce à un moteur absolument fabuleux. Soyez sûr que cela va faire très mal — vivement la version testable !

François




Vidéo sur le CD













1 - Voici un bon exemple de la qualité des textures présentes dans le jeu.
2 - L'action peut également se dérouler dans des décors enneigés de toute beauté.
3 - Les buggies sont également à la fête, avec cette course en ovale, où il ne faut pas hésiter à jouer des coudes...
4 - Les décors désertiques sont parfaits, avec leur sable d'une douceur de glisse appréciable.

BALDUR'S GATE

Éditeur / distributeur : Interplay
Genre : jeu de rôles - Date de sortie : novembre 98

À votre avis, que peut-on penser d'un jeu de rôles qui tient sur cinq CD et qui a été fait par la société à laquelle on doit Fallout ? Eh bien, que c'est un jeu brûlant, par exemple... Et ça se vérifie !

Alors que Fallout se déroulait dans un univers postapocalyptique et reprenait les règles du système de jeu GURPS, Baldur's Gate, le nouveau jeu de rôles d'Interplay, respecte fidèlement les règles d'Advanced Dungeons & Dragons et développe son intrigue dans l'un des univers les plus passionnants de la fameuse série : les Royaumes Oubliés...

Vous y incarnerez un pauvre orphelin recueilli par un prêtre, gardien de Candlekeep, la bibliothèque fortifiée qui détient et protège toutes les connaissances de la région. Vos aventures seront des plus fantastiques : réparer les bouquins abîmés, rappeler à l'ordre les clients qui ont oublié de rendre leurs livres, passer la serpillière tous les soirs... Si vous savez vous y prendre, vous pourrez tout de même (entre deux coups de torchon) vous engager dans une quête grandiose qui vous fera voyager à travers tout le pays, afin d'empêcher la guerre qui menace d'embraser la contrée — et pour découvrir le mystère de votre héritage...

Vous y trouverez aussi tout ce qui fait le charme d'AD & D : six races différentes (de l'humain classique au halfling — une sorte de hobbit), vingt-six classes (guerrier, mage, mais aussi voleur ou même barde), un vaste choix de sorts (parmi plus de cent), différentes apparences physiques, de nombreuses couleurs pour les habits... et l'on retrouve même l'alignement de chaque personnage (attention aux mésententes qui pourraient se créer dans l'équipe).

La gestion de ladite équipe se révèle tout aussi étonnante et complète. On peut en diriger les six membres séparément, ou prévoir des ordres de combat qu'ils suivront à la lettre, du genre : «Tu tires sur tout ce qui bouge... Tu tires si on te tire dessus... Tu ne tires pas sur moi ou ce sera ta fête...» Ces injonctions servent surtout à faciliter les combats qui se déroulent en temps réel (mais il est possible d'opter pour des affrontements par tour de jeu).

Bien qu'utilisant les règles complexes d'AD & D, Baldur's Gate apparaît pourtant d'une prise en main exemplaire car tout s'y gère à la souris. L'interface fait d'ailleurs furieusement penser à celle des jeux de stratégie en temps réel, surtout à cause de la présence d'un brouillard de guerre très détaillé, qui empêche vos personnages de distinguer quoi que ce soit derrière tout obstacle qui bouche la vue (un arbre, une maison, un troll : arrrggghhh !). Cela promet des combats assez techniques !

Voilà, il vous ne reste plus qu'à décortiquer les photos pour imaginer à quel point le jeu est beau, et à hurler d'impatience — moi, je suis déjà sans voix !

Jeff

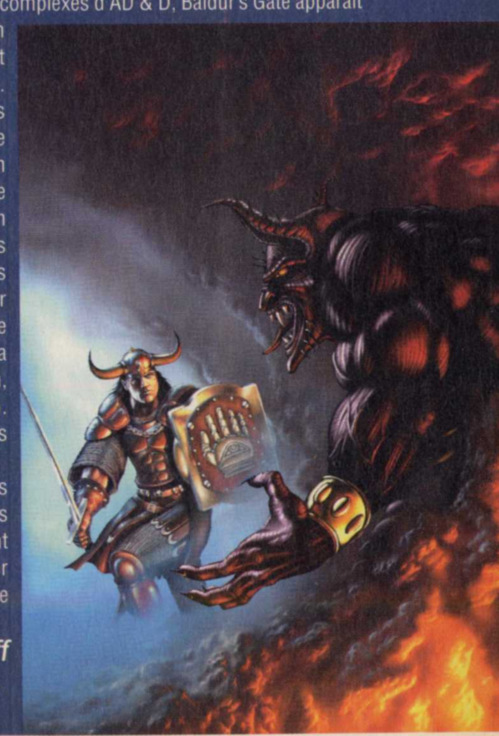






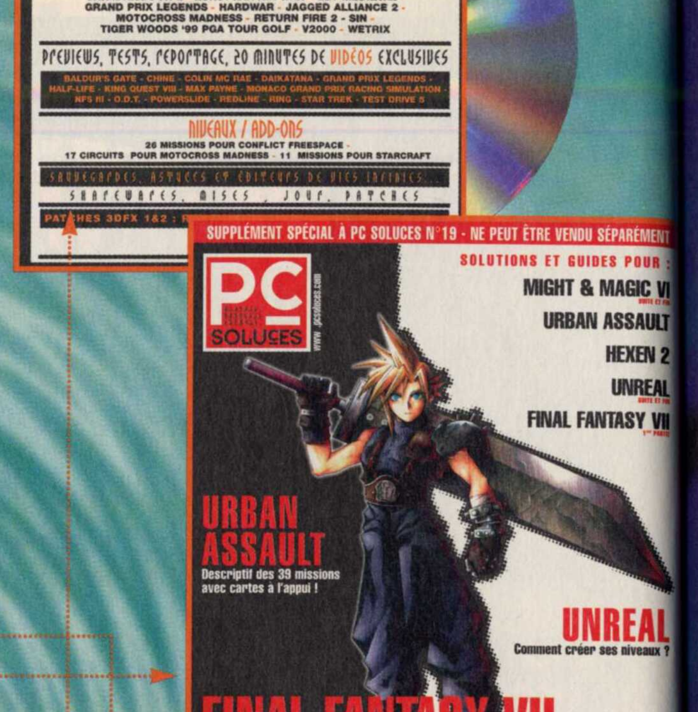








ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU



3 MAGAZINES EN 1

1 MAGAZINE D'ACTUALITÉ
1 MAGAZINE DE SOLUTIONS
1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM



INCROYABLE !

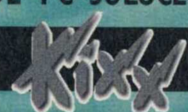
1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS):

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (139F D'ÉCONOMIE).

EN CADEAU, 2 JEUX 

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU 

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 4 JEUX KIXX

ET RETROUVEZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME KIXX DANS LES MAGASINS



DOOM-LIKE (ACTION) — AVENTURE — STRATÉGIE — DOOM-LIKE (ACTION)

Vous pouvez acquérir séparément les jeux de la gamme KIXX au prix de 49 F (+ 30 F de port) en envoi recommandé.

IL N'EST PAS TROP TARD
POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES.
POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS :
3615 CODE PC SOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

9 THE LAST RESORT	10	D	4	LANDS OF LORE 2	14	STARCRAFT - 1ÈRE PARTIE (GUIDE)	17
AFTERLIFE	7	DAGGERFALL	10	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	STARCRAFT - 2e PARTIE (GUIDE)	18
AGE OF EMPIRES	14	DEUS	16	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	THE 7TH GUEST	4
ALERTE ROUGE : MISSION TAIGA	12	DIABLO	10	LEISURE SUIT LARRY 1	5	THE CURSE OF MONKEY ISL...	14
ATLANTIS	11	DISCWORLD	5	LEISURE SUIT LARRY 5	7	THE LAST EXPRESS	11
BAD MOJO	4	DRAGON LORE 2	10	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7	THE NEED FOR SPEED 2	11
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6	DUKE NUKEM 3D	7	LES VISITEURS	16	THE PANDORA DIRECTIVE	12
BATTLEZONE	17	DUKE NUKEM 3D (1ÈRE PARTIE)	6	LITTLE BIG ADVENTURE	5	THE RIPPER	6
BLACK DAHLIA	17	DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7	LITTLE BIG ADVENTURE 2	12	THE SETTLERS 2	6, 7
BERMUDA SYNDROME	6	DUNE 2	4	MAGIC THE GATHERING	10	THEME HOSPITAL	11
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14	DUNGEON KEEPER	12	MDK	11	TIME WARRIORS	11
BLADE RUNNER (2e PARTIE)	15	EGYPTE	15	MOTO RACER	15	TITANIC	12
BLADE RUNNER (3e PARTIE)	16	F1 GRAND PRIX 2	6	MIGHT AND MAGIC 6	18	TOMB RAIDER II	14
BUD TUCKER IN DOUB...	16	F1 RACING SIMULATION	15	NORMALITY	5	TOMB RAIDER VERSION LONGUE	16
CARMAGEDDON	12	FABLE	10	OUTLAWS	11	TOTAL ANNIHILATION	14
CHRONICLES OF THE SWORD	6	FALLOUT	16	POD	10	UNDER A KILLING MOON	5
CIVILIZATION 2	5	FEEBLE FILES	17	POLICE QUEST SWAT	7	UNREAL (GUIDE)	17
COMANCHE 3	12	FIFA '98	15	QUAKE	7	UNREAL 1ÈRE PARTIE	18
COMMAND & CONQUER	4	FLIGHT UNLIMITED	16	QUAKE 2	15	URBAN RUNNER	6
COMMANDOS - 1ÈRE PARTIE (GUIDE)	17	FULL THROTTLE	5	RAYMAN (1ÈRE PARTIE)	3	VIRTUA FIGHTER	7
COMMANDOS - 2e PARTIE (GUIDE)	18	GABRIEL KNIGHT	6	RAYMAN (2E PARTIE)	4	WING COMMANDER PROPHECY	15
CONGO	4	HEART OF DARKNESS	18	RED BARON 2	16	WORMS	4
CONSTRUCTOR	15	HEROES OF MIGHT AND....	12	RED LINE RACER	17	X-COM APOCALYPSE	12
COUPE DU MONDE 98	18	INCA	6	REDNECK RAMPAGE	11	X-WING VS TIE FIGHTER	11
CROISADES	16	INCA 2	6	ROBINSON'S REQUIEM	16	Z	7
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4	INTERSTATE 76	12	SECRET MISSION	5	ZORK GRAND INQUISITOR	15
CRUSADER : NO REM. (2e PARTIE)	5	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	ZORK NEMESIS	7
CURSE OF ENCHANTIA	5	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	SHERLOCK HOLMES	10		
CYBERIA 2	7	KING'S QUEST	5	SPACE QUEST	5		
CYCLONE	12	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	STARCRAFT	16		

Nouveau ! **Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://wwwpcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES*** *3615 : 1,29 F/min et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **DEUX JEUX** DE LA GAMME KIXX :
❑ BLOOD ❑ BURNING IN TIME ❑ CONQUEST EARTH ❑ SHADOW WARRIOR
* Offre valable jusqu'au 31/10/98 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** DE LA GAMME KIXX :
❑ BLOOD ❑ BURNING IN TIME ❑ CONQUEST EARTH ❑ SHADOW WARRIOR

❑ OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Soumillion Promotion, 02 555 02 22. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 01 41 06 44 46.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT
❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN
MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

LE MASQUE D'ÉTERNITÉ

KING QUEST VIII

GENRE : ACTION / AVENTUREÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : SIERRA - DATE DE SORTIE : AUTOMNE 98

KING QUEST VIII

L'avantage, avec la série des King Quest, c'est qu'en suivant ses divers épisodes, on peut voir défiler l'histoire des jeux vidéo, techniquement parlant ; des premières cartes graphiques Hercules aux 3Dfx actuelles, en passant par les révolutionnaires VGA et SVGA. Et, 3D oblige, ce volet n'a rien à voir avec les précédents.

Tout d'abord, ce n'est plus seulement un jeu d'aventure. On y trouve des combats et une partie jeu de rôles. Et le côté nunuche propre à la série a un peu disparu, pour le plus grand bien des nerfs des joueurs. Vous êtes Connor, un jeune homme vivant dans un petit village du royaume de Daventry. Un jour, un sortilège s'abat sur toute la contrée. Tous les habitants sont changés en pierre et des monstres envahissent le pays. Tous les habitants, sauf vous ! Même le Roi, que vous avez incarné dans un épisode précédent, est métamorphosé. Vous avez échappé à la catastrophe car vous vous trouviez à proximité d'un des fragments du masque d'éternité. Vous apprendrez bien vite qu'il faudra le reconstituer pour terrasser la malédiction.

King Quest VIII est révolutionnaire, par rapport au souvenir que l'on avait pu garder de King Quest VII, sorti il y a trois ans (le plus gnangnan de la série, d'ailleurs). La nouvelle interface est assez agréable et le côté aventure est préservé. On se balade, on combat, on entre dans telle ou telle maison et là, il y a toujours quelque objet à ramasser, qui améliorera votre état de santé ou vous permettra d'avancer dans le jeu. Le dosage entre les différents types de jeux semble parfait. On peut choisir entre vue subjective (à la Doom), pratique pour les combats, et vue extérieure (à la Tomb Raider), pour son côté impressionnant – le personnage est en effet assez bien modélisé et ses mouvements sont très variés –, ou naviguer de l'une à l'autre.

Le personnage acquiert de l'expérience et augmente ses points de vie en tuant ses ennemis ; il peut trouver armes et armures de plus en plus efficaces. Les créatures à affronter sont très variées, ainsi que les décors. Tout se déroule sur des cartes très grandes. Attendons cependant la version définitive pour voir si la configuration requise ne réclame pas un foudre de guerre.

« Léo de Urlevan



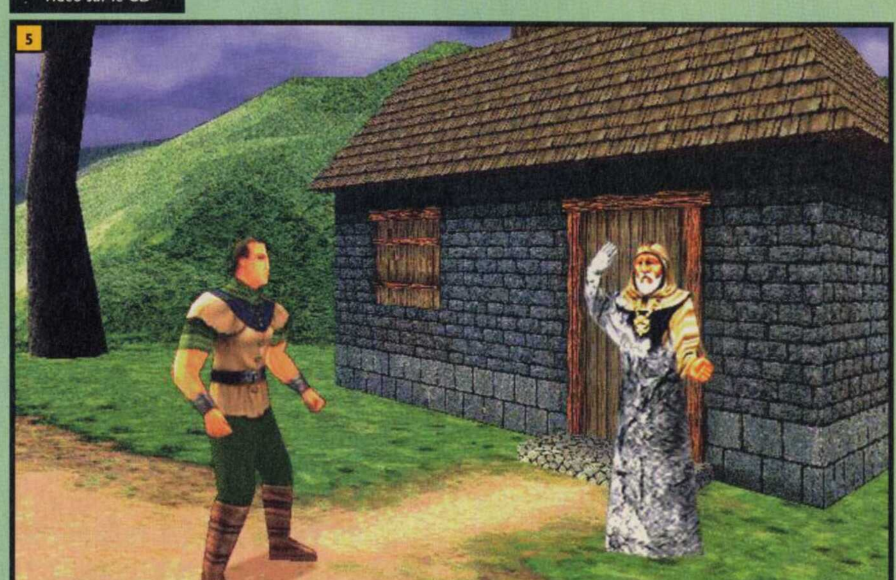
Vidéo sur le CD

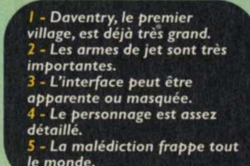












1 - Daventry, le premier village, est déjà très grand.
2 - Les armes de jet sont très importantes.
3 - L'interface peut être apparente ou masquée.
4 - Le personnage est assez détaillé.
5 - La malédiction frappe tout le monde.



O.D.T.



ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS
GENRE : AVENTURE / ACTION - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98



O.D.T. est un jeu d'action / aventure en 3D qui se présente sous l'aspect d'un Tomb Raider auquel on aurait greffé la partie magie de Diablo. Vous y avez le choix entre quatre personnages : un expert en armement, un gros balaise, une frêle et jolie jeune femme (très rapide) et un docteur / magicien. Quel que soit votre choix, l'aventurier que vous incarnez progressera en termes d'expérience, de «spirit» pour la magie et d'aptitude au maniement des armes. Votre quête consistera à trouver une mystérieuse perle verte qui pourrait permettre de guérir la population. Vous devrez récolter des armes et des bonus qui augmenteront vos capacités, tout en répartissant judicieusement leurs niveaux afin de privilégier celui qui vous fait le plus défaut... Les huit levels de la tour dans laquelle se déroule le jeu sont énormes et divisés en soixante-quinze secteurs où vous allez devoir vous friter avec des mutants, tous plus «sympathiques» les uns que les autres. Ces derniers (comme les autres bestioles du jeu) jouissent d'une bonne autonomie et prennent des initiatives — vous tendre une embuscade, par exemple.

Graphiquement, l'ensemble se révèle plutôt joli, avec des effets de lumière à gogo. C'est bien entendu particulièrement impressionnant lorsque vous lancez l'un des seize sorts disponibles et que vous êtes de surcroît l'heureux propriétaire d'une 3Dfx... Les mouvements des personnages ont été enregistrés à partir de séances de Motion Capture, avec plus de cent animations pour chacun d'entre eux.. O.D.T. apparaît donc comme un bon jeu d'action, comprenant énormément de baston au corps à corps (ou avec des armes), des passages difficiles du genre plates-formes et de la magie. Il sortira au mois d'octobre. **Luis**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : RED STORM ENTERTAINMENT
GENRE : ACTION / STRATÉGIE - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98

RAINBOW



MAIS quel rapport entre Tom Clancy, romancier, et Rainbow Six, jeu sur PC ? Le scénario, bien sûr ! L'esprit des romans de l'auteur précité colle bien au style «force d'intervention internationale luttant contre une organisation criminelle et terroriste dans une combinaison d'action et de stratégie à suspense». Ça tombe bien, c'est exactement ce que vous propose le jeu !



Pour mener à bien votre mission, vous devrez former une équipe de spécialistes et préparer le plan d'attaque (ou opter pour celui qui est proposé par le jeu). Durant l'action, vous incarnerez au choix l'un des membres de l'équipe, mais la vue, à la différence de celles qu'on utilise traditionnellement dans les jeux de ce type, sera plutôt à la Doom-like. Plus de plateaux de jeu avec des actions prédéterminées ! C'est vous qui allez sur le front et prenez d'assaut la maison du gouverneur, afin de le délivrer des terroristes qui menacent de le tuer. La direction de l'équipe et sa gestion au cours de l'action se déroulent tout à fait classiquement, avec des ordres de positionnement, d'attente, d'attaque — le tout suivant le plan établi auparavant au Q.G.



Les missions et les personnages, inspirés donc de l'œuvre de Tom Clancy et adaptés sur PC selon une vision plus stratégique, bénéficient d'un côté action vraiment plaisant et beaucoup moins statique que tout ce qu'on peut trouver dans les autres jeux du genre. La réalisation apparaît très soignée, avec toutes les finesses des groupes d'intervention habituels et les graphismes en 3D augmentent encore l'intérêt du soft. **François**



RING

Genre : Aventure - Éditeur / distributeur : Arxel tribel / Cryo - Date de sortie : octobre 98

Quand Wagner rencontre Druillet, quand le plaisir des oreilles rencontre le plaisir des yeux, qu'est-ce que cela donne ? Un jeu au cachet spectaculaire qui va vous secouer les sens et les méninges...



Vidéo sur le CD

1 - L e vaisseau spatial extraterrestre.
2 - Bünnhilde : celle qui rit quand elle surfe.
3 - Le crucifié représente l'une des énigmes.
4 - On est en train de forger l'anneau magique.

La Tétralogie (ou l'Anneau du Nibelung,) est l'œuvre magistrale du compositeur allemand Richard Wagner. Cet opéra, qui dure seize heures et auquel Wagner a consacré trente-cinq ans de sa vie, semble pourtant bien loin de nos considérations ludiques... Les travaux effectués par le grandissime dessinateur français Druillet il y a plus de vingt ans, pour concevoir des scènes de cet opéra, ne vous inspirent peut-être d'ailleurs rien du tout...

Bon, je vais sans doute finir par vous réveiller en vous apprenant qu'en combinant la Tétralogie, le génie de Druillet et un savoir-faire technique digne des derniers jeux Cryo, on obtient un jeu d'aventure beau et original — à s'en faire péter les yeux ! Ring permet de vivre les deux premières journées de la Tétralogie, qui en compte quatre — comme chacun le sait... Tetras veut dire quatre en grec, d'ailleurs ne dit-on pas «couper les cheveux en tetras», «Alien tetras», «les gros cons en tetras x tetras» ... Ne faites pas ces têtes d'enterrement : deux jours sur tetras, c'est déjà plus que suffisant car cela réclame déjà l'emploi de six CD et pas moins de vingt heures de jeu (flash info : si le jeu marche, il y aura une suite qui s'appellera Ring 2 et comprendra les deux dernières journées...).

Vous imaginez bien que l'adaptation graphique, par Druillet, de l'Anneau du Nibelung ne manquera pas de surprendre car l'artiste possède un style incomparable et Ring n'a rien d'un travail de commande : le dessinateur s'est entièrement impliqué dans le projet, dont il a conçu tous les personnages, tout comme l'ambiance graphique, mythique et futuriste. Futurisme et Nibelung : voilà deux termes qui semblent incompatibles car la Tétralogie se déroule dans un univers plutôt Heroic Fantasy. Peut-être faudrait-il que je parle de l'histoire pour que vous compreniez ? Suivez attentivement car même moi qui ai eu droit aux explications approfondies de développeurs aussi patients que des anges, je ne sais pas encore si j'ai vraiment tout compris...

Nous nous trouvons dans un lointain futur, où la Terre n'existe plus, et vous incarnez le dernier survivant de l'humanité, naviguant à bord d'un vaisseau-astéroïde extraterrestre. Là où ça se complique, c'est que lesdits extraterrestres vous demandent de vivre le cycle du Nibelung, afin de ranimer vos souvenirs «culturels». En gros, vous allez vous transformer en musée vivant de la culture humaine en interprétant pour de vrai une de ses créations artistiques majeures... Je sais, moi aussi j'ai l'impression que les auteurs ont fumé un truc qui ne passe pas, mais attendez, le délire va encore croître : pour revivre le cycle, notre pauvre humain va devoir se réincarner dans quatre corps différents. Il sera tour à tour Siegmund, le fils du Loup, Alberich le nain, Loge l'esprit du Feu, et Brünnhilde, la Walkyrie (quand on la...). Il bénéficiera bien sûr de leurs pouvoirs spécifiques (Siegmund est doté d'une vision infrarouge, Alberich développe une force immense, Loge contrôle le feu et Brünnhilde rit quand on la...). Il pourra ainsi vivre des quêtes tirées de l'opéra, en voyageant dans l'univers baroque et médiéval cher à Wagner...

C'est là que le côté ludique refait surface car Ring est «tout simplement» un titre d'aventure où l'on résoudra des énigmes logiques pour progresser. À vrai dire, simple n'est sans doute pas le mot qui convient car en plus de la réalisation graphique «rhââ lovely», Ring utilise une sorte de moteur Omni-3D amélioré qui doit faire pâlir d'envie Cryo, le distributeur du jeu... Ce moteur permet en effet de voir à 360° autour de soi entre chaque déplacement précalculé et affiche des animations lors des rotations (on peut même zoomer sur l'image). La musique tient aussi une place de choix dans Ring — opéras de Wagner obligent (la partie orchestrale est interprétée par l'Orchestre philharmonique de Vienne, dirigé par sir Georg Solti). Elle est entièrement interactive avec le jeu, selon le lieu ou l'action. De toute façon, ça nous changera des sempiternelles bouillies sonores «techno-rock» à la saveur fadasse... Non, vraiment, sauf aberration totale de ma part, je ne vois pas ce qui pourrait empêcher Ring d'être considéré comme un très grand jeu...

Jeff

1

2

3

4



BANG BANG!

PAR YANN LEBECQUE

LES QUAKE-LIKE

Half-Life, Daikatana, Duke Nukem 3D, Max Payne

LE MASSACRE PEUT COMMENCER

LE DERNIER JEU D'ACTION 3D ULTRA-SANGLANT QUI AIT FAIT DATE EST UNREAL, LE SEUL CONCURRENT SÉRIEUX DE QUAKE II EN TERMES DE QUALITÉ GRAPHIQUE ET DE GORE EXCESSIF. MAIS UNREAL, QUAKE II OU JEDI KNIGHT RISQUENT D'ÊTRE OUBLIÉS D'ICI PEU QUAND ON VOIT LES NOUVEAUX VENUS QUI DÉBOULENT SUR LE MARCHÉ. EN DEHORS DU GÉNIAL SIN, DONT NOUS VOUS PARLIONS LE MOIS DERNIER, QUATRE MONSTRES SE FONT CRUELLEMENT ATTENDRE : HALF-LIFE, QUI S'APPUIE SUR UN SCÉNARIO ET UNE I.A. QUI SE VEULENT IRRÉPROCHABLES ; DAIKATANA, LE PETIT DERNIER DU CRÉATEUR DE QUAKE ; DUKE NUKEM FOREVER, OU LE PASSAGE À LA 3D INTÉGRALE POUR L'UN DES HÉROS LES PLUS MARQUANTS DE CES DERNIÈRES ANNÉES DANS LE DOMAINE DES JEUX VIDÉO ; ET ENFIN MAX PAYNE, LE PETIT FRÈRE DE DUKE, QUI RISQUE DE FAIRE PARLER DE LUI. BREF, LE COMBAT VA ÊTRE RUDE ET DES BAINS DE SANG SONT À PRÉVOIR DANS LES SEMAINES À VENIR !





Certaines portes réclament l'intervention d'une personne particulière.



Éditeur : Sierra
Date de sortie : novembre 98



Vidéo sur le CD

Attention, avec Half-Life, on va s'en prendre plein la tronche : animations à tomber par terre, graphismes ultra-réalistes, couleurs éclatantes, monstres et personnages intelligents, jouabilité au top... Bref, Sierra frappe vraiment fort et Half-Life va faire parler de lui lors de sa sortie...

Ce jeu vous place dans la peau d'un scientifique qui a ouvert une porte interdimensionnelle, entraînant de ce fait l'invasion de notre «réalité» par une horde de créatures affamées de sang, de viscères et de tout ce qui est répugnant sur un écran de PC... Vous n'allez pas tarder à troquer votre blouse blanche pour un tablier de boucher et passer sans transition de l'alambic au BFG9000. D'autant que les commandos de nettoyage du gouvernement ne vont pas tarder à venir faire leur sale besogne.

Half-Life : plus doux avec les couleurs...

Graphiquement parlant, Half-life a de quoi décoiffer le plus blasé des joueurs, tant les images apparaissent extraordinaires. Le secret de cette réussite réside dans l'utilisation d'une palette de couleurs 16 bits permettant d'en afficher plus de 65 000. Half-Life, c'est un peu l'Ariel du Quake-like : «L'une de vos principales frustations est probablement la couleur limitée à 8 bits. Résultat : un éclairage uniforme, des couleurs ternes... Avec une palette 16 bits, ce jeu dépasse les millions de couleurs en machine dernier cri.» Le communiqué de presse n'indique pas si Half-Life lutte contre les bouloches et s'il est sans nitrates...

Comme l'animation et les graphismes sont à tomber par terre, Valve Software a fait en sorte que le son soit à la hauteur. Ils ont programmé un DSP (traitement du signal en temps réel), un logiciel qui permet de recréer le son 3D. Tant et si bien que l'on se demande si l'on a vraiment envie de plonger dans ce monde de cauchemar...

Puisque l'on en est à parler de Valve, sachez que cette équipe est constituée de programmeurs et de designers ayant participé à l'élaboration de titres mythiques comme Duke Nukem, Doom et Final Doom. On peut donc leur faire confiance pour ce qui est d'installer une ambiance !

Mais intransigeant sur la douleur !

L'une des principales critiques que l'on peut formuler à l'égard des autres Quake-like concerne le crétinisme assisté par ordinateur qui régit les décisions des ennemis. Dans la lignée de Quake II Ground Zero, l'I.A. a concentré une grande partie des efforts de programmation de Valve, de sorte que les créatures semblent réellement réfléchir avant d'agir. Ainsi, les gardiens du labo tirent sur les monstres et font équipe avec vous dans les moments difficiles, jusqu'à ce qu'ils rendent l'âme. C'est franchement étonnant à voir, et incroyablement réaliste. On devrait pouvoir noter une certaine intelligence tactique des ennemis, une certaine coopération entre les monstres : ils jaugent l'état de santé du joueur, leur propre niveau de vie, les forces en présence... Mais dans leurs mouvements de masse, ils pourront très bien s'affronter, certains représentant une source de nourriture pour d'autres. De plus, ces créatures pourront vous repérer grâce à différents sens : vue, ouïe et même odorat !

La vérité est ici

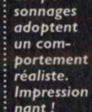
Le réalisme aussi car les lois de la physique devraient être respectées et si un joueur fait exploser un personnage portant un sac à dos bourré de bonus importants, ce dernier disparaîtra avec la victime. Mieux vaut réfléchir avant d'agir... Le scénario, d'ailleurs, se déroulera durant le jeu de façon naturelle. Pas de scènes cinématiques, tout se fait en temps réel et le joueur aura la possibilité d'interrompre ces scènes en effectuant certaines actions : tirer sur l'un des protagonistes, par exemple...

Terminons cet alléchant exposé débordant de promesses en annonçant une option réseau supportant trente-deux joueurs, le jeu devant guider le joueur pour l'aider à établir la connexion. Enfin, un éditeur de niveaux, Worldcraft 2.0, devrait être fourni avec le jeu pour que l'on puisse créer ses propres missions et cartes. Bref, la totale — bave aux lèvres comprise !









Les personnages adoptent un comportement réaliste. Impressionnant !



HALF-LIFE

Ce gardien vient vous prêter main-forte.

HALF-LIFE

Ce plan rappelle la série des Alien.

HALF-LIFE

Les militaires n'ont pas tardé à effacer les traces de cette erreur de manipulation...

HALF-LIFE





Vidéo sur le CD

ÉDITEUR : EIDOS
DATE DE SORTIE : JANVIER 99

Ion Storm n'a pas dû réfléchir cent sept ans avant de choisir un moteur 3D pour son premier Quake-like : l'équipe a repris celui de Quake II, histoire de ne pas s'embêter en recommençant tout depuis le début. Tant mieux car ce n'est pas en réinventant la roue chaque jour que l'on fait avancer les choses, non ? Du coup, cette équipe de développement a pu mettre le paquet sur ce qui fait l'intérêt de ce genre de jeux : le design des niveaux, le nombre de monstres et la quantité d'armes qui permettent de les réduire en purée et de les étaler artistiquement sur les murs.

Voyage autour du temps

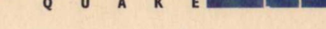
Le choix de Daikatana, pour installer l'ambiance, a été de ne pas en choisir une — mais plusieurs. On traversera donc les lieux et les époques pour en prendre vraiment plein les yeux durant les trente-deux niveaux que comprend ce jeu. Évidemment, il faut bien se justifier un minimum et le scénario est là pour ça... En l'an 2455, l'expédition du docteur Ebihara parvient à retrouver Daikatana sur le mont Fujiyama. Daikatana, c'est un peu une version «bridée» d'Excalibur. Cette épée magique possède en effet le pouvoir de faire voyager son possesseur dans le temps. Et hop !, une justification bien maligne de la traversée temporelle dans ce jeu...
Mais l'assistant du docteur Ebihara, Jarred Benedict, vole l'épée et tue le docteur. Mais là où c'est fort, c'est qu'un ancêtre du docteur Ebihara a découvert le vaccin contre le sida en 2030 et a ainsi fait la fortune des Ebihara. Benedict remonte donc le temps jusqu'en 2030, et après avoir volé une épée à un docteur Ebihara, il vole le secret d'un vaccin à un autre Ebihara. Votre but est donc simple : dérober Daikatana en forçant l'entrée de la forteresse de Jarred Benedict.

Aux surplus de l'armée

Bon, c'est clair, le scénario n'est pas à même d'obtenir un oscar mais ce n'est pas le plus important. Ce qui compte, c'est qu'il y ait beaucoup de niveaux, beaucoup de chair à canon et énormément de canons. Et pour le coup, on est servi avec Daikatana... Mais parlons un peu des différents épisodes. Nous passerons par Kyoto, au Japon, en 2455, puis à Athènes, en Grèce, en 1200 avant notre ère et nous ferons un saut en Norvège en l'an 560, pour finir à Alcatraz en 2030.
Toutes ces époques permettent de profiter d'un grand nombre d'ambiances différentes, chacune disposant de ses propres créatures et de ses armes spécifiques. Ainsi, au Japon, on pourra utiliser, parmi la douzaine d'armes, un lance-roquettes, un Ion Blaster qui tire de grosses boules vertes, un revolver, un fusil à ondes de choc, un fusil à pompe, une mitrailleuse, un lance-missiles, un lance-disques... pour combattre plus de vingt types d'ennemis différents (robots, laborantins fous, prisonniers, mutants...). Et ce sera la même chose dans chaque épisode : nouveaux ennemis, nouvelles armes.
Les adversaires et l'attirail offensif abondent et l'on jouera au cœur de trente-deux niveaux. On devrait aussi disposer de trois personnages et de deux compagnons dirigés par l'ordinateur. Plus fort, en mode Multijoueur, il est prévu que l'on incarne n'importe lequel des personnages du jeu, en s'aidant éventuellement de persos non-joueurs pour nous aider à vaincre les autres ! Si cette promesse est tenue, on devrait profiter du premier Quake-like offrant la possibilité de monter de véritables squads autonomes dans les parties en réseau, enrichissant du coup un concept que l'on ne connaît que trop bien.
Pour le moment, Daikatana paraît prometteur et fait vraiment envie, mais la date de sortie officieuse semble on ne peut plus floue, puisque «prévue lorsque le jeu sera prêt». Contentons-nous donc d'attendre en nous rongeant les ongles du gros orteil, ce qui permet de prendre son mal en patience — faites-moi confiance...

DAIKATANA





DAIKATANA

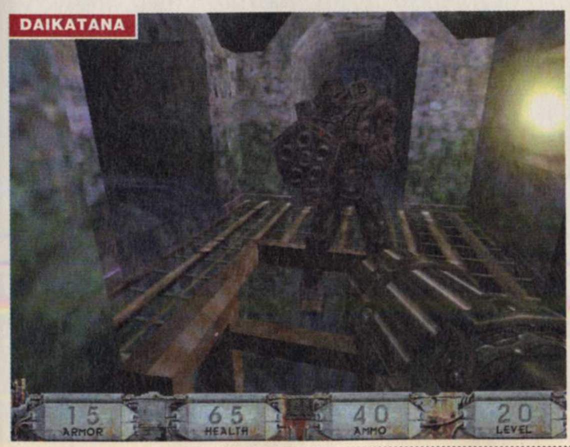


DAIKATANA



Le Japon de 2055 ressemble à un manga.

DAIKATANA



DAIKATANA



DUKE NUKEM FOREVER

Éditeur : GT Interactive
Date de sortie : mars 99

On a gardé le meilleur pour la fin, à savoir le retour du héros le plus marquant du jeu vidéo... Mais si ce titre apparaît comme l'un des plus attendus du moment, c'est aussi — malheureusement — celui que l'on connaît le moins. Il faut dire que les programmeurs de 3D Realms ne communiquent quasiment pas sur ce projet, brûlent leurs brouillons et passent leurs CD Gold au broyeur. Ils n'hésitent pas d'ailleurs à passer aussi leurs femmes de ménage au broyeur pour leur fermer le clapet. Bref, on ne sait pas assez de choses sur Duke Nukem Forever pour satisfaire notre curiosité incommensurable.

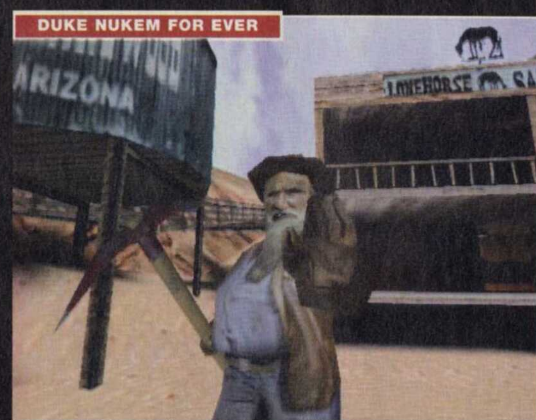
«Duke, dit le traître...»

Alors que tout aurait pu être simple, Duke Nukem Forever est venu tout compliquer. En effet, au début du développement, 3D Realms s'appuyait sur le moteur de Quake II, comme ses petits camarades. Puis un virage serré a été négocié (d'admirable manière) afin de passer au moteur d'Unreal, qui autorise de bien belles choses. Il a donc fallu adapter ce qui avait été créé sur Quake II pour que cela fonctionne avec le moteur d'Unreal. Gros boulot qui a ralenti le processus mais devrait valoir le coup : les textures semblent être encore plus fines que dans le jeu d'Epic Megagames et le moteur a été optimisé pour tourner convenablement sur un Pentium 200 comportant 64 Mo de Ram. Grosse nouveauté ou gadget inutile — cela dépendra du jeu définitif — une touche «USE» a été ajoutée, ce qui empêche que toutes les portes s'ouvrent ou que les boutons s'activent lorsqu'on se déplace. C'est plus naturel et cela permet de mieux maîtriser son environnement (ce qui constitue, rappelons-le, le grand rêve de l'humanité...).



Interlude

Le programme n'est donc pas interrompu, mais l'équipe de développement a décidé, elle, de cesser toute communication jusqu'à ce que le jeu soit suffisamment avancé pour être montré. Il faut dire que la concurrence se révèle plutôt rude et que toute bonne idée doit être jalousement gardée. On ne sait donc rien du scénario de ce jeu, rien du nombre de niveaux, rien qui concerne les ennemis ou les armes. Ou bien peu... On pourra utiliser divers véhicules, tirer avec un fusil à lunette, profiter d'un mode Sniper et détruire son environnement. Souvenez-vous en effet que Duke Nukem 3D permettait de terraformer largement les cartes en rasant les immeubles et en détruisant tout ce qu'ils abritaient. Ce vandalisme sera toujours l'un des ingrédients majeurs de Duke Nukem Forever, mais tout sera infiniment plus réaliste : les bâtiments ne se contenteront plus de «rentrer» dans le sol mais s'écrouleront très naturellement. Bref, côté massacre à grande échelle, on devrait être servi. Concernant l'intérêt du jeu, on peut faire confiance à 3D Realms, qui ne nous a jamais déçus jusqu'à présent. Et puis, on n'a pas trop le choix, non ?


DUKE NUKEM FOR EVER



Éditeur : The Gathering Developer
Date de sortie : 1999

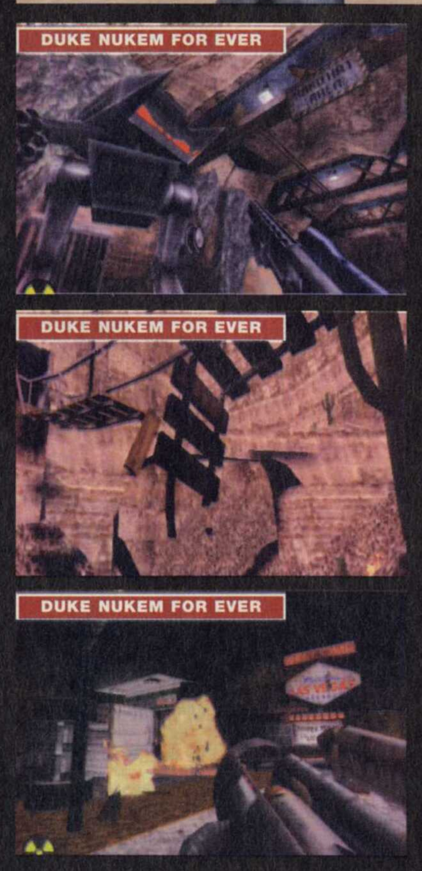




Vidéo sur le CD

3D Realms, non contente de nous concocter un prometteur Duke Nukem Forever, nous prépare un autre petit bijou, un truc qui risque de faire très mal dans le courant de l'année prochaine — autrement dit un Quake-like comme on en voit malheureusement trop peu : Max Payne. Comme Duke, Max est sacrément mis en avant et ne va pas manquer de revenir dans de nouvelles aventures si la première remporte un succès suffisamment important...

Max Payne est un flic de New York qui rentre un jour chez lui pour découvrir sa famille sauvagement massacrée par une bande de junkies accros à une nouvelle drogue, le Valkyr. Cette substance rend complètement cinglés ses consommateurs et le chaos s'installe peu à peu dans la ville. Max Payne décide donc de partir en croisade contre les dealers de Valkyr, d'autant plus qu'elle installe l'enfer sur terre, semant des cadavres dans les rues et transformant ceux qui survivent en zombies. Bref, il faut arrêter cette horreur au plus vite... Notre héros, à présent agent spécial de la DEA (Drug Enforcement Administration, l'organisme officiel de lutte contre la drogue aux États-Unis), infiltre les réseaux de distribution de Valkyr. Mais pour éviter les fuites vers les différentes mafias new yorkaises, Max Payne agit en sous-marin et seul son chef et ami se trouve au courant de cette mission. Malheureusement, il se fait tuer, et Max Payne est accusé du meurtre et de trafic de drogue. Le voilà donc pris entre deux feux : les flics


DUKE NUKEM FOR EVER

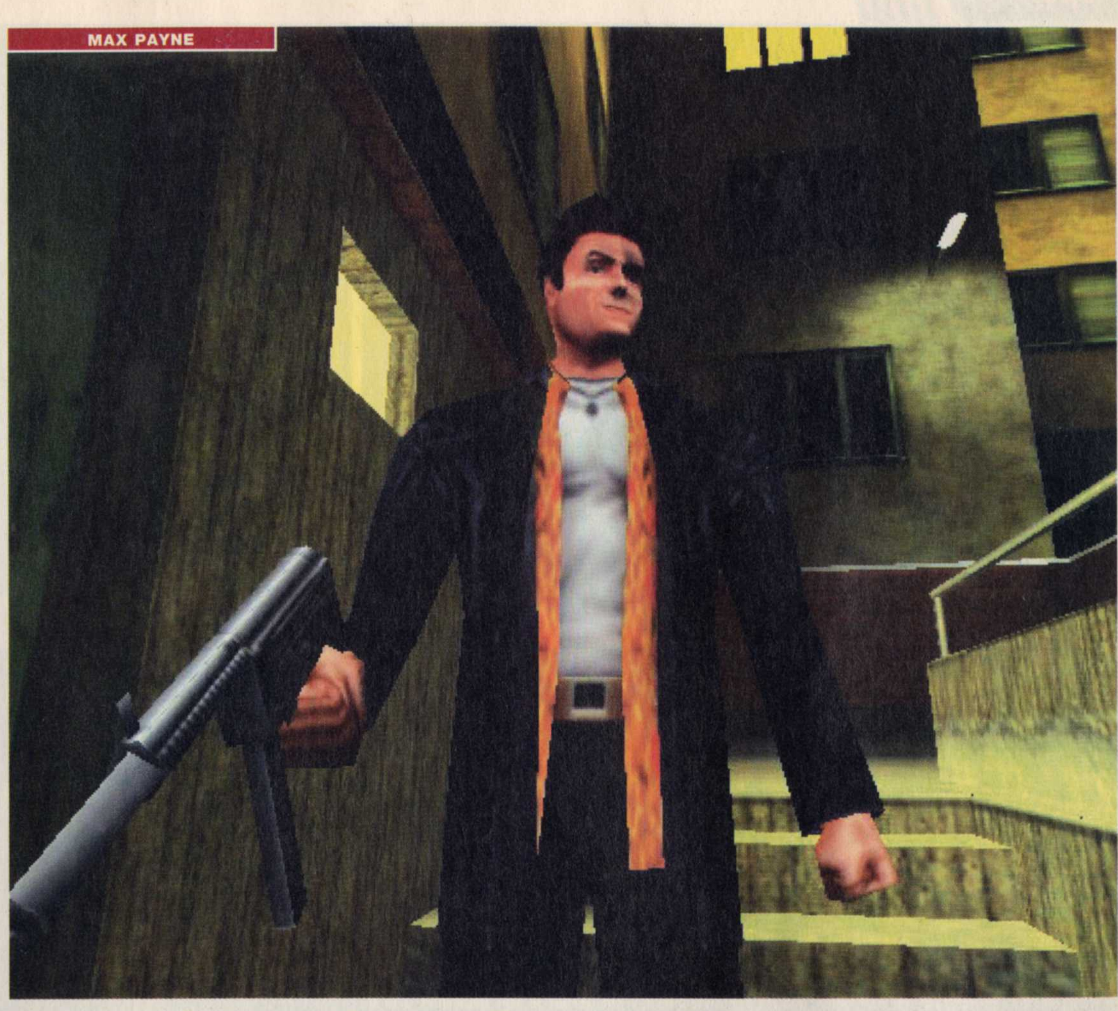
DUKE NUKEM FOR EVER

DUKE NUKEM FOR EVER

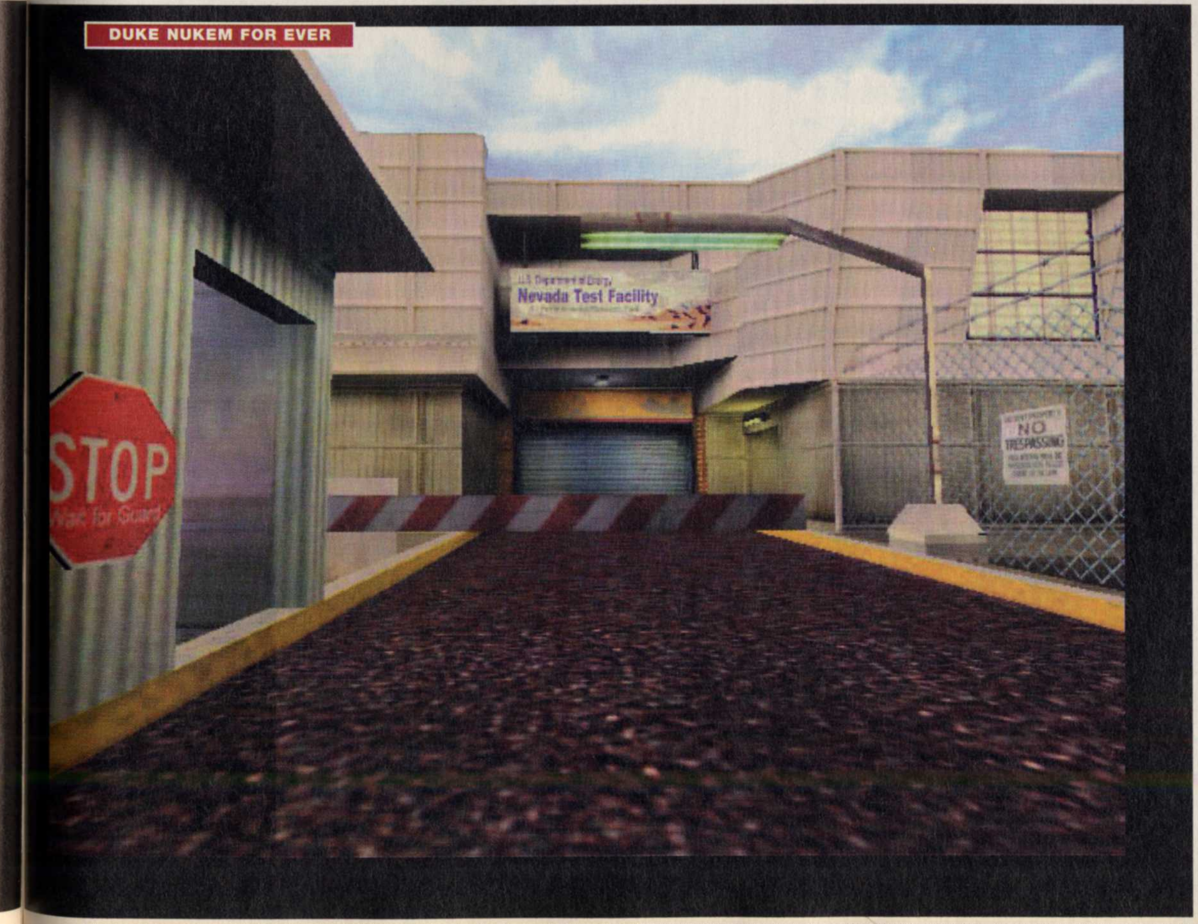

DUKE NUKEM FOR EVER

rancuniers d'un côté, la mafia sanguinaire et les drogués complètement jetés de l'autre. Le pied... Comme ce jeu ne sortira pas avant l'année prochaine, les infos n'ont pas vraiment filtré. De plus, 3D Realms aime entretenir le secret sur ses projets. Du coup, on n'a que peu de renseignements sur ce jeu, qui s'annonce malgré tout alléchant. Comme vous l'aurez compris, Max Payne sera le premier Quake-like se déroulant dans un univers totalement réaliste, loin des planètes inconnues, des robots, des morts-vivants et autres chevaliers auxquels nous ont habitué les autres jeux du genre. En fait, Max Payne risque de ressembler, pour ce qui est du moteur, à Heretic II, puisque l'on peut voir le héros sous différents angles de caméra, ce qui crée ainsi une véritable ambiance cinématographique. En effet, les programmeurs essaient de régler le moteur d'animation pour que l'on ait l'impression de se trouver devant un écran de cinéma, ou plutôt au cœur d'un film, avec ces changements d'angles lors des scènes dramatiques — destinées à bien marquer la surprise et à nous faire sursauter. On peut d'ores et déjà imaginer la réaction des censeurs, voire de ceux qui s'inquiètent légitimement de l'avenir des petites têtes blondes, devant tant de réalisme : cette fois, on ne tuera pas des zombies et autres créatures imaginaires, mais bel et bien des êtres humains. Des dealers, certes, mais aussi des flics... De ce fait, 3D Realms risque de se mettre un paquet de monde à dos, mais sûrement pas l'univers des ados, où le massacre de quidams est toujours considéré comme une activité saine et défoulante. Nous, on attend de voir avant de se prononcer !

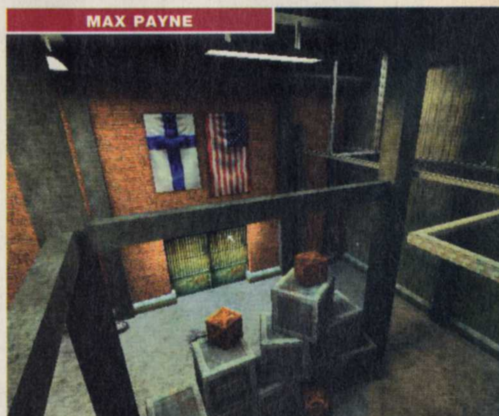
MAX PAYNE



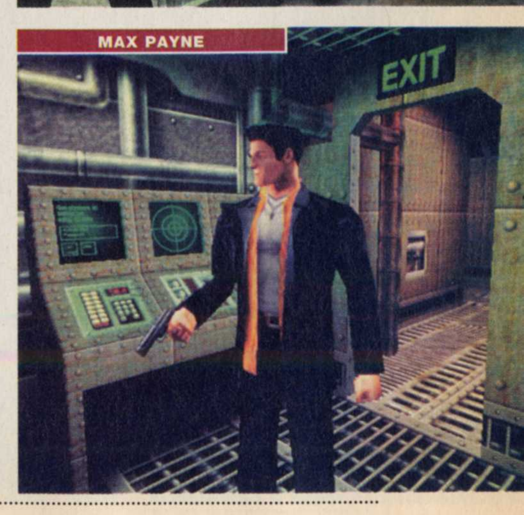
DUKE NUKEM FOR EVER



MAX PAYNE



MAX PAYNE



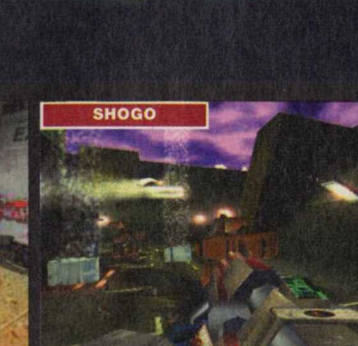

MAX PAYNE


MAX PAYNE

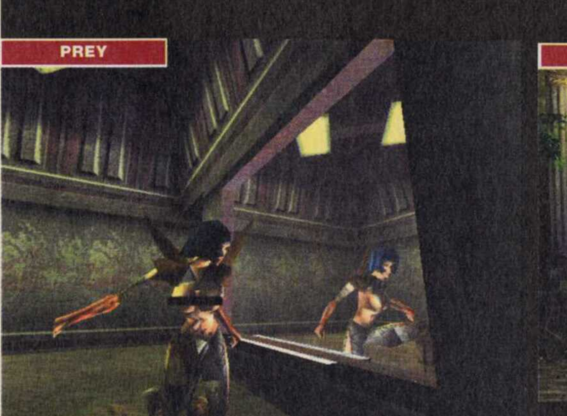
PENDANT CE TEMPS

Certes, Duke Nukem Forever (DNF), Daikatana et Half-Life ont de quoi nous faire saliver, mais le vrai raide dingue de Quake-like en veut toujours plus… C'est pourquoi nous allons faire un rapide tour d'horizon des jeux annoncés. Nous ne reviendrons pas sur le génial Sin, d'Activision, vous savez tout le bien que nous en pensons… Du côté de 3D Realms, en dehors de DNF, on attend Prey et Max Payne. Prey, la première aventure de Talon Brave, vous met dans la peau d'un Indien confronté à trois races extraterrestres. Il utilisera le tout nouveau moteur 3D de 3D Realms, baptisé Portal Technology. On devrait le voir débarquer à la fin de l'année. Microïds s'y met aussi avec Shogo : MAD, un Quake-like s'inspirant des dessins animés japonais du style Pat-Labor. Il sera donc possible de combattre à pied ou à bord d'un robot surpuissant — bref, de l'éclate en perspective ! Accolade, lui, nous concocte une petite merveille du nom de Redline, à découvrir dans le dossier que nous consacrons à cet éditeur. Raven, une équipe d'Activision, travaille toujours sur Heretic II, dont nous vous parlions le mois dernier. Rappelons que ce jeu propose une vue à la Tomb Raider, que l'on incarnera le héros d'Heretic, que l'on disposera d'un grand nombre de pouvoirs magiques et que tout cela s'annonce réellement très beau… et disponible en novembre. GT Interactive a déjà édité Unreal et produit DNF, mais elle a aussi un Blood 2 : The Chosen sur le feu. Ce jeu débute à la fin du premier épisode et on retrouvera des hordes de zombies, de loups-garous et autres démons, mais en vraie 3D cette fois. Il devrait déverser des hectolitres d'hémoglobine très bientôt. Toujours chez GT, Cavedog, l'équipe à laquelle on doit Total Annihilation, travaille actuellement sur un Quake-like baptisé Amen : The Awakening, dans lequel on devra lutter contre un mal qui gangrène le monde et le transforme en un champ de bataille digne de l'Armageddon. Enfin, n'oublions pas Turok 2, que nous prépare Acclaim, prévu pour les environs du mois de novembre, avec un moteur 3D toujours très appréciable. Bref, la guerre va faire des ravages !

AMEN


BLOOD

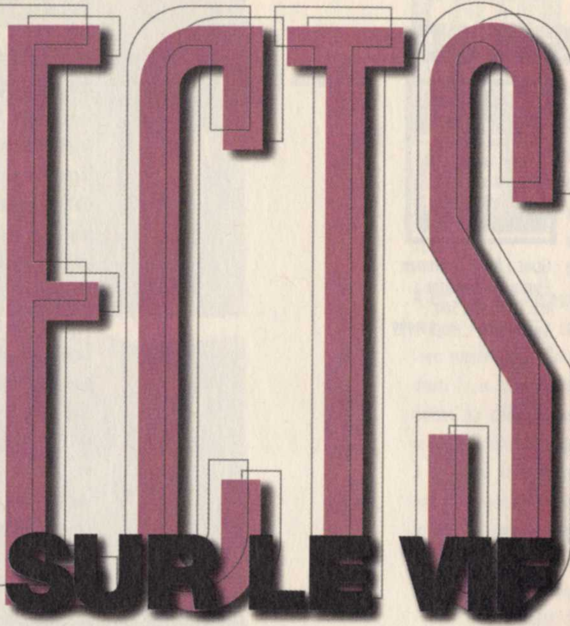
SHOGO


PREY


TUROK 3







ECTS SUR LE VIF

La vie de testeur a vraiment du bon... Alors que le commun des mortels passe son dimanche en famille à *mater* Brialy en train d'imiter Jacques Martin à la télé (heureusement, c'est fini maintenant), j'ai passé deux jours de rêve à l'**ECTS**, le salon du jeu vidéo européen qui se déroule chaque année à Londres.

D'accord, le train avait deux heures de retard... D'accord, les Anglais faisaient la gueule... *(«On hait les champions ! On hait les champions !»)* D'accord, j'ai eu droit à une fouille à la douane par un inconnu... («Les gants de médecin, c'est nécessaire ? — Oui, penchez- vous !»). Et c'est vrai que la plupart des jeux avaient déjà été présentés à l'**E3** en juin dernier... Mais malgré tout ça, il y avait la présentation de nouveaux jeux fabuleux et puis j'ai eu l'occasion d'en revoir d'autres, dont l'évolution s'est révélée *impressionnante*.

Alors lisez attentivement ce qui suit et ne me demandez surtout pas pourquoi je reste debout...





PRINCE OF PERSIA 3D



GENRE : ARCADE / AVENTURE
ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : RED ORB / UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : MILIEU 1999

Prince of Persia, jeu culte des années 80 qui avait révolutionné les jeux de plates-formes 2D grâce à l'utilisation intensive de la Motion Capture, n'avait eu droit qu'à une seule suite dans les années 90 (Jordan Mechner, le créateur de la série, n'est pas du genre à se tuer à la tâche). Red Orb remédie à cette carence avec une version de Prince of Persia entièrement en 3D, proche d'un Tomb Raider mais fidèle à l'esprit original du jeu : de quoi bien commencer le prochain millénaire ! Jordan Mechner a d'ailleurs collaboré à la conception de ce volet et cela apparaît nettement dans le scénario... Vous incarnerez un prince arabe enfermé par le roi Assan au fond d'un cachot. Comble de malheur, votre dulcinée doit épouser Rugnor, le fils du roi — qui a tout de l'homme-tigre... (Imaginez la taille de la litière que la princesse devra changer toutes les semaines... Beuaaark !) N'écoutant que votre courage, vous vous échappez aussitôt de votre prison pour retrouver la princesse (avant qu'elle ne succombe à cause des odeurs méphitiques de la litière).

Bien sûr, il y aura tout ce qui a fait le charme des Prince of Persia : les niveaux se déroulent dans des villages troglodytes, des forteresses, des palais dignes des Mille et Une Nuits et les ruines de cités oubliées. Comme toujours, ils seront truffés de pièges (dalles qui dissimulent des puits sans fond, piques qui sortent du sol pour vous empaler...), mais Red Orb a promis une difficulté croissante et les joueurs attentifs trouveront toujours des indices pour les éviter... Les combats se dérouleront de manière simple (une attaque et une parade), mais avec au moins trois sortes d'armes (un cimeterre, un bâton ou deux couteaux), qui pourront s'abîmer à l'usage ou être détruites. La magie s'octroiera aussi un rôle plus grand car le prince pourra lancer des flèches de feu ou utiliser un tapis magique pour voyager...



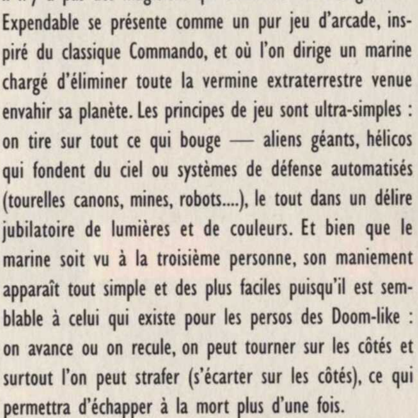






EXPENDABLE

GENRE : ARCADE
ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : RAGE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 1999



Expendable est le rêve de tout amateur de jeux sur consoles, devenu réalité sur PC. Le salon présentait d'ailleurs une version PlayStation du jeu, mais elle n'arrivait pas à la cheville de ce que l'on pouvait admirer sur PC... Depuis Incoming, on sait de quoi Rage est capable en matière d'effets de lumière et de textures fouillées : eh bien, oubliez tout ce que vous avez vu car Expendable met la barre encore plus haut en poussant les cartes 3Dfx dans leurs derniers retranchements, à tel point qu'on se demande si il n'y a pas des magiciens qui travaillent chez Rage...

Expendable se présente comme un pur jeu d'arcade, inspiré du classique Commando, et où l'on dirige un marine chargé d'éliminer toute la vermine extraterrestre venue envahir sa planète. Les principes de jeu sont ultra-simples : on tire sur tout ce qui bouge — aliens géants, hélicos qui fondent du ciel ou systèmes de défense automatisés (tourelles canons, mines, robots....), le tout dans un délire jubilatoire de lumières et de couleurs. Et bien que le marine soit vu à la troisième personne, son maniement apparaît tout simple et des plus faciles puisqu'il est semblable à celui qui existe pour les persos des Doom-like : on avance ou on recule, on peut tourner sur les côtés et surtout l'on peut strafer (s'écarter sur les côtés), ce qui permettra d'échapper à la mort plus d'une fois.

Même si une dizaine d'armes comme le lance-flammes, le napalm, le fusil laser ou le lance-grenades sont à votre disposition, leur gestion ne se révèle pas d'une grande complexité : on ne peut en porter qu'une seule à la fois (mis à part les grenades, qui viennent en sus). En fait, on change d'arme automatiquement, selon les bonus chipés dans le décor. D'ailleurs, cette arme devient de plus en plus puissante, en fonction de l'accumulation des bonus qui lui sont propres (le fusil laser se met ainsi à tirer un, puis trois et enfin cinq rayons laser...).

Enfin, le cheminement dans les niveaux apparaît assez linéaire mais pour casser la monotonie, Rage a décidé d'utiliser de nombreuses vues de caméra différentes, qui vous donneront l'impression de voir un film. Enfin, vous chasserez les E.T. sur au moins quatre planètes : impossible de s'ennuyer une seconde...

















DRAKKAN
ORDER OF THE FLAME

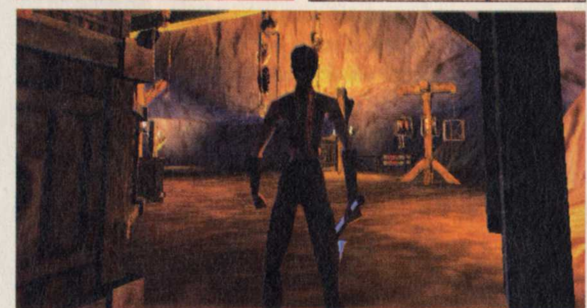
GENRE : ARCADE / AVENTURE
ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS / PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 1999

Drakkan rend à l'arcade ses lettres de noblesse (je savais bien que Psygnosis concevait des jeux d'arcade...). Enfin pas tout à fait (mince !) car Drakkan se présente à la fois comme un simulateur de vol de dragon et un jeu d'aventure — mais le tout, bien sûr, à la sauce arcade (quand même !).

Il est clair que Psygnosis s'est inspiré de Tomb Raider (il y a pire comme référence...) car Rynn, l'héroïne, apparaît au moins aussi bien roulée mais elle est bien mieux modélisée (ah, quelles rondeurs !) et bénéficie d'une animation qui se situe un cran audessus (ce déhanchement, quand elle déambule, vous fait perdre toute concentration, je vous le dis). Elle évolue dans un monde à la Conan le Barbare d'une incroyable violence : dans un combat à la massue (mais il y a une cinquantaines d'autres armes et même des sorts magiques), on peut la voir arracher les bras de deux trolls qui se mettent alors à pisser le sang comme des fontaines : joliment répugnant ! En plus de ces phases d'exploration / combat familières à notre chère Lara, Rynn peut aussi chevaucher un dragon et continuer ses cochonneries sanguinaires dans les airs. Là, le jeu prend réellement toute son envergure car le contrôle d'Arokh le dragon, pendant les duels aériens contre d'autres créatures volantes, ne se révèle pas des plus faciles et apparaît fort original. Psygnosis doit en avoir conscience car il sera possible de jouer à huit en réseau au cours de ces affrontements dans les airs !













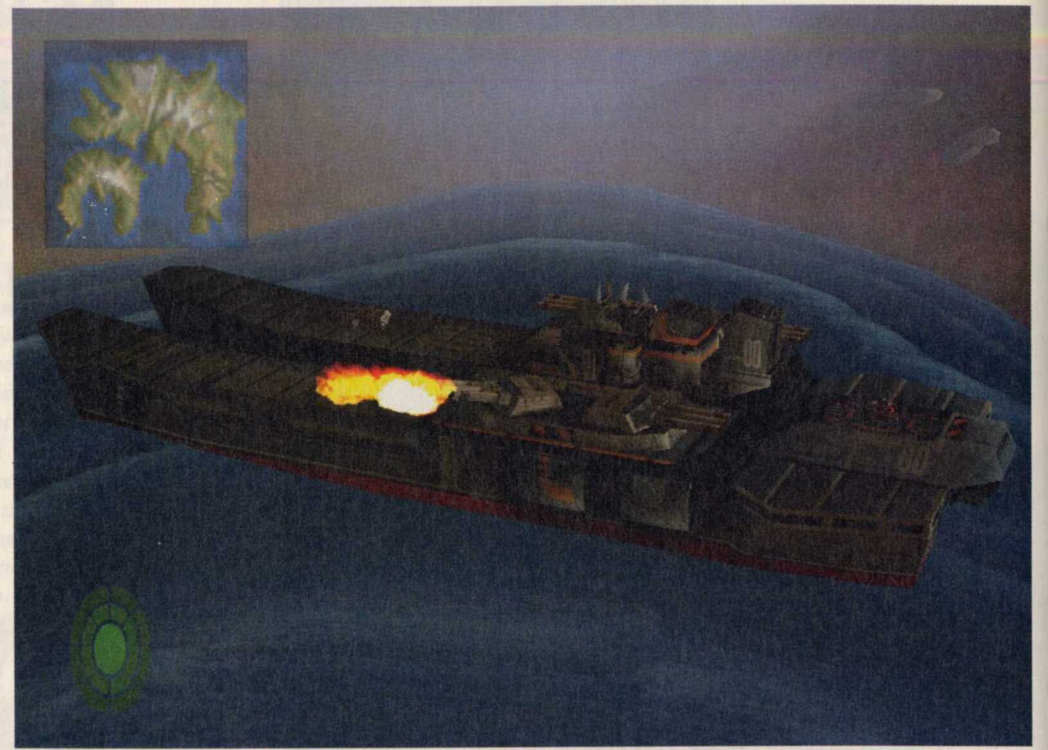
HOSTILE WATERS



Genre : stratégie temps réel
Éditeur / distributeur : Rage Software
Sortie prévue : début 1999

Hostile Waters est le premier jeu de stratégie temps réel de Rage Software... Il va faire mal à la concurrence puisqu'il reprend les graphismes géniaux d'Incoming et son excellente prise en main, avec, en plus, une véritable dimension stratégique. C'est un jeu à l'aspect triple, qui propose stratégie, arcade et gestion de ressources. Il faudra tour d'abord gérer des combats en temps réel en dirigeant les troupes humaines contre des créatures aliens, dont les bâtiments poussent littéralement au milieu du décor. Côté arcade, on pourra piloter chacun des véhicules de son armée (chars, jets ou hélicoptères...) Il y aura en tout douze véhicules, dont le pilotage procurera des sensations uniques grâce à des paramètres d'un très grand réalisme (les conditions météo et l'état du terrain sont pris en compte). Du point de vue de l'armement, à base de miniguns, de torpilles à plasma et de missiles (et qui permettait déjà d'apprécier des feux d'artifice spectaculaires comme sait les faire Rage, dans la première mouture), on a prévu d'autres armes, encore plus «obscènes» — «obscènes» étant le mot utilisé par le programmeur qui faisait la présentation : on peut déjà imaginer le pire et se réjouir d'avance ! Enfin, Hostile Waters sera aussi un jeu de gestion car on y dirigera un porte-avions usine, qui produira toutes les unités de l'armée à partir de deux ressources (du métal et une autre, pas encore déterminée).

Les formules «trois en un» relèvent souvent de l'arnaque, surtout dans le domaine des jeux vidéo, mais Hostile Waters apparaît déjà si bien avancé qu'il n'y a aucun souci à se faire : cela va être un hit brûlant.



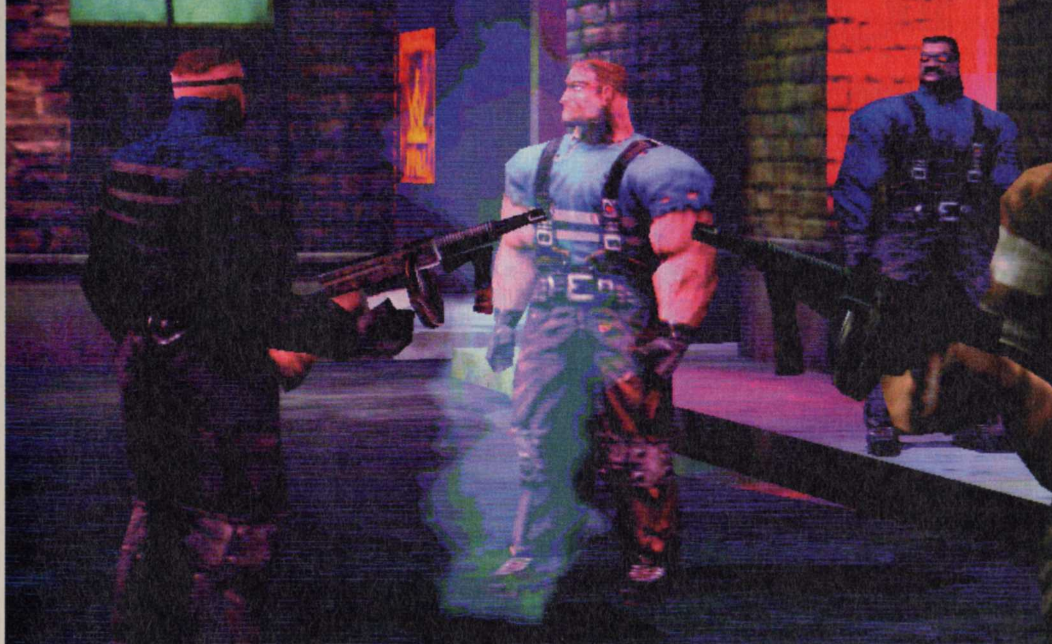


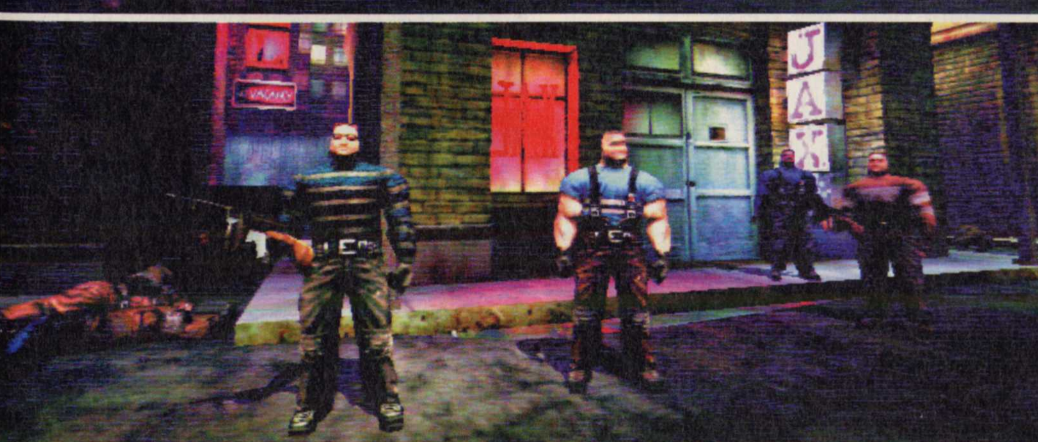












KINGPIN



GENRE : DOOM-LIKE
ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : XATRIX ENTERTAINMENT / INTERPLAY
SORTIE PRÉVU : ÉTÉ 1999

Cachée dans un stand fermé nous attendait une des plus grosses surprises de l'ECTS : Kingpin, un Doom-like d'un réalisme visuel et sonore hallucinant. Les concepteurs n'en sont pas à leur coup d'essai puisqu'on leur doit déjà le très délirant Redneck Rampage...

Ce jeu se déroule dans un univers parallèle inspiré du Chicago des années trente, où les gangsters de la prohibition font la loi et où la technologie des ordinateurs en est à ses balbutiements... Le résultat se révèle assez surprenant car il rappelle les vieux films de gangsters avec mitrailleuses Thomson et prostituées en bas résille, mais l'on croise aussi des robots armés jusqu'aux dents et des machines infernales. Tout comme Duke Nukem Forever, le jeu permettra de piloter des véhicules dans des courses-poursuites déchaînées (le pilotage d'un gyrocoptère est prévu et l'on peut s'attendre à d'autres délires..) mais s'inscrit aussi dans la tendance des nouveaux Doom-like comme Messiah et Half-Life, où l'on doit autant parler que tirer pour avancer dans l'histoire. Cet univers baignant tout de même dans une violence extrême, on pourra se faire aider de quatre compagnons et d'un chien auquel il sera possible de donner des ordres, comme garder un passage, attaquer quelqu'un ou lever la patte... Et en plus du foisonnement de détails (qui vont rendre ce jeu passionnant), Kingpin se permet aussi d'être l'un des plus beaux Doom-like jamais vus, alors qu'il utilise un moteur 3D amélioré de Quake II, qu'on avait un peu trop vite enterré !

Les persos atteignent en effet à un réalisme spectaculaire question apparence et mouvements, tout en évoluant dans des décors complexes si proches de la réalité qu'ils en acquièrent une qualité filmique (ne formez pas votre jugement d'après les photos de cette preview car les couleurs n'ont désormais plus rien à voir et les graphismes ont été encore peaufinés depuis).

Le son sera de la même qualité, aussi bien pour les voix nombreuses et les bruitages réalistes (presque chaque objet du décor émet un son, ce qui promet des parties en réseau mémorables...) que pour la musique, tirée du prochain album de Cypress Hill, un des groupes de rap favoris de Rodolphe et déjà classé numéro un dans les charts américains...



GALLEON



Genre : arcade / aventure
Éditeur / distributeur : Confounding Factor / Interplay
Sortie prévue : milieu 1999

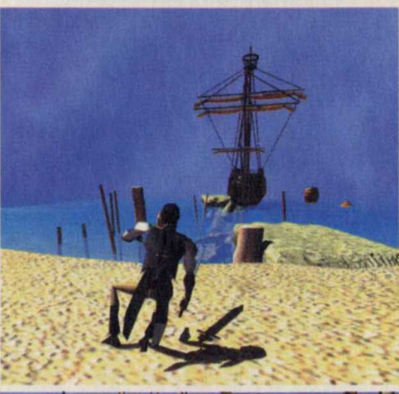
Le chef-programmeur et le directeur artistique de Tomb Raider ont quitté Core Design pour monter leur boîte de production — Confounding Factor — et Galleon est leur premier jeu conçu en toute indépendance.

Actuellement, Galleon n'en est encore qu'à 20 % de son développement, et le concept même du jeu continue d'évoluer... Ce sera principalement un jeu d'action en 3D avec une vue à la troisième personne (difficile de lâcher une formule qui marche).

La différence avec Tomb Raider vient de l'animation proprement géniale de tous les personnages, qui vous donne l'impression d'assister à un dessin animé et non de vous livrer aux joies d'un simple jeu en 3D... Lors de la présentation, on voyait le héros — Rhama — marcher avec difficulté dans le sable, tituber après avoir bu une pinte de bière, suer sang et eau pour pousser un bloc de pierre, gravir un rocher pour arracher une épée et se battre contre une sorte de singe gigantesque en lui grimpant sur le dos... Autant d'actions qui se faisaient avec un naturel, une fluidité et une variété de mouvements reléguant la pauvre Lara Croft au musée des jeux vidéo... La maniabilité sera assez originale car le personnage interviendra d'une certaine manière sur les événements plutôt que d'exécuter des actions précises. Cela se passera un peu comme dans la série des Dragon's Lair, où il fallait déclencher une action au bon moment en appuyant sur la touche de tir. Au lieu d'avoir une multitude de commandes clavier à gérer, on utilisera plutôt, dans Galleon, quelques touches qui déclencheront des actions différentes selon la situation.

Pour le reste, Galleon sera une histoire de pirates avec trésors, monstres fantastiques, marchands d'esclaves, voyages dans des îles exotiques et des tonnes de donzelles à sauver. Il faudra donc savoir manier l'épée et diriger un navire mais il vous reste encore quelques mois pour prendre des leçons car le jeu ne sort malheureusement pas avant l'année prochaine...









NATION
FIGHTER COMMAND

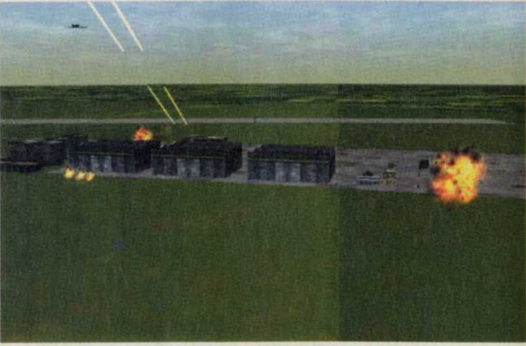


Genre : simulateur de vol
Éditeur / distributeur : Psygnosis
Sortie prévue : début 1999

A priori, Psygnosis n'était pas le genre d'éditeur auquel je pensais quand je cherchais des références en matière de simulateurs de vol. Je la voyais mieux œuvrer dans le domaine des jeux d'arcade ou des courses de voitures. Nations m'a complètement fait changer d'avis après quelques minutes de jeu seulement car Psygnosis a repris tout ce qui se fait de mieux côté graphismes et a de plus intégré des détails visuels qu'on n'avait encore jamais vus. Les villes sont composées de dizaines de bâtiments qui les rendent très convaincantes, sans oublier la beauté des nuages, les nuées d'oiseaux dans le ciel, les mitrailleuses des avions qui crachent des pluies de balles ou les explosions qui projettent des fragments dans tous les sens... Nations est bien le premier-né d'une nouvelle génération de simulateurs de vol.

La beauté des graphismes ne doit pas nous faire oublier la richesse intrinsèque du jeu, qui nous propose de piloter pas moins de douze avions représentant trois nations différentes (d'où ce nom, étrange pour un simulateur de vol). On pourra donc prendre les commandes, entre autres, d'un Spitfire anglais, d'un Mustang P51 américain ou d'un Messerschmitt 109 allemand. Chaque avion répondra exactement comme le modèle réel et aura droit à un cockpit et une carlingue conformes à la réalité car en plus d'être beau, le jeu se veut précis.

La gestion des dégâts constitue une bonne illustration de ce réalisme : une balle pourra provoquer une perte de puissance moteur, sectionner les commandes de direction ou même arracher une partie du fuselage ! En outre, Psygnosis annonce qu'on pourra y jouer à soixante-quatre sur Internet (ou en réseau local). Voilà encore un jeu qui va ralentir à fond le réseau des réseaux...









LES TESTS

où l'on vous apprend comment ça marche

Si vous lisez les quelques lignes qui suivent, c'est que...

1. Vous faites partie de ma famille. J'en profite alors pour vous faire la bise.

2. Vous êtes du genre à lire les étiquettes sur les bouteilles d'eau minérale et le taux de calcium dans l'Évian n'a plus de secrets pour vous... Vous allez donc tout lire dans ce numéro, même les soluces de jeux auxquels vous n'avez jamais joué. Bon, je vous fais la bise aussi parce que je fais partie de la même catégorie que vous...

3. Vous êtes un nouveau lecteur de PC Soluces et vous voulez comprendre la signification de tous les signes ésotériques qui hantent nos tests. Bon, je commence par vous faire la bise pour vous souhaiter la bienvenue — y a pas de raison.

Très schématiquement, trois sortes de tests coexistent dans les pages qui suivent : les «Waouuuuuuuuuuh», les «Mouais» et les «Tincékoi7dôb».

— Les «Waouuuuuuuuuuh» ont droit à un traitement de faveur. Leur note se situe aux environs de 85 % et on leur consacre en général au moins deux pages. Vous pouvez acheter alors ce jeu les yeux fermés, sauf s'il se déroule dans l'univers de Star Trek et qu'il a été testé par Jeff (auquel cas le test ne répond plus à des critères rationnels). C'est pour cela qu'un deuxième avis nous a semblé nécessaire pour tempérer des ardeurs soudaines.

— Les «Mouais» sont des jeux possédant quelques défauts et qui ne nous ont pas totalement convaincus. Toutefois, ils peuvent parfois vous séduire mais en général, je vous conseille d'attendre la sortie de ces titres dans la catégorie «budget» pour en profiter. Leur note oscille aux environs de 75 %.

— Les «Tincékoi7dôb» sont des jeux que nous traitons au mieux en un quart de page. Personnellement, j'ai un petit faible pour ces créations pourries puisque la rédaction de leur test se révèle très facile et que de plus on peut les voir sans bourse délier. Ce n'est (la plupart du temps) pas votre cas, donc n'achetez surtout pas ces jeux qui sont ou buggés, ou sans intérêt, ou mal réalisés — quand ce n'est pas les trois à la fois. En dessous de 70 %, passez votre chemin et rengainez la Visa.

Enfin, vous pourrez admirer ci-dessous des «zoulies» icônes qui vous renseigneront en un clin d'œil sur la nature du jeu et vous donneront quelques infos complémentaires, comme l'éventuelle présence d'une vidéo sur le CD du magazine.

Rodolphe

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 29 OCTOBRE (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-HUIT)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

JEU D'ARCADE : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !

JEU D'ARCADE / AVENTURE : TOMB RAIDER, DEATHTRAP DUNGEON, DIE BY THE SWORD, MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).

JEU DE COURSE : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE SCREAMER RALLY, MOTORHEAD, RED LINE RACER...



DOOM-LIKE : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : QUAKE II, JEDI KNIGHT, DUKE NUKEM 3D...



JEU DE RÉFLEXION : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉ PAR MYST OU SAFE CRAKER.



JEU DE RÔLES : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF). EX. : FALLOUT, LANDS OF LORE 2...



SIMULATION : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, F1 RACING SIMULATION — MAIS PAS PROST GRAND PRIX !).



SPORT : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — DONC UNE VERSION PAR SAISIE, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).



STRATÉGIE / WARGAME : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (PANZER GENERAL, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, INCUBATION, CIVILIZATION II).



STRATÉGIE TEMPS RÉEL : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, ALERTE ROUGE, DARK COLONY, TOTAL ANNIHILATION...).



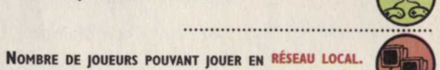
GESTION : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 2, SIM CITY 2000, CAESAR 2, DUNGEON KEEPER...).



DIVERS : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN SIMULTANEMENT **SUR LE MÊME PC.**



NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN **RÉSEAU LOCAL.**



NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER **VIA INTERNET...**

TYPE DE **PROCESSEUR** MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.



INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES **CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D** ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE TROIS CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2 ET VOODOO RUSH), POWER VR ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX, SOIT LA QUASI-TOTALITÉ).



sur le CD

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

LE JEU DU MOIS

Le choix n'a pas été trop difficile ce mois-ci... À part Jeff, qui a commencé à me parler de Creatures 2 (mais un low-kick bien appuyé l'a ramené à la raison), mes collègues ont été d'accord pour décréter «Need for Speed 3» jeu du mois. Il faut dire que rien de vraiment emballant n'a vu le jour — les éditeurs semblant attendre la période de Noël pour daigner nous fournir de bons jeux. En réseau, NFS 3 apparaît carrément génial et a entraîné une certaine baisse de productivité éditoriale ces derniers temps. Bon, je vous laisse, ma Diablo m'attend et Juju (le flic) s'est promis de me coincer...















cours après moi, shérif !

NEED FOR SPEED III POURSUITE INFERNALE

Déjà, la preview nous avait impressionnés. On se disait bien que le jeu allait être sympa. En fait, le jeu est tout bonnement excellent. Alliant beauté, rapidité d'action, intérêt, durée de vie, Need for Speed III Poursuite Infernale porte bien son nom.

Dès la vidéo d'intro, quelque chose frappe : on a l'impression que le jeu a été fait par et pour les amoureux de belles mécaniques. Les images vidéo sont très flatteuses pour les voitures en général et pour celles du jeu en particulier. Bon nombre de jeux de voiture existent, mais seuls quelques-uns arrivent à se démarquer. Pas forcément à cause d'une originalité débordante, mais bien par la qualité du produit. Le troisième volet de Need for Speed semble avoir réuni tous les ingrédients qui font que ce jeu sort du lot, voire plus. Tout est très beau, de l'interface graphique animée aux décors très réalistes et détaillés très précisément, sans oublier les véhicules proprement dits, qui bénéficient d'une animation et d'une quantité de reflets pour le moins impressionnantes. L'intérêt est également important, avec des courses toutes différentes les unes des autres et qui ont chacune un intérêt réel, apportant de nouveaux circuits et de nouvelles voitures toujours plus belles et performantes. L'ambiance du jeu est vraiment envoûtante. Cela peut paraître étrange d'utiliser ce mot pour ce qui n'est, finalement, qu'un "jeu de bagnoles", mais je vous assure qu'il vaut le détour.

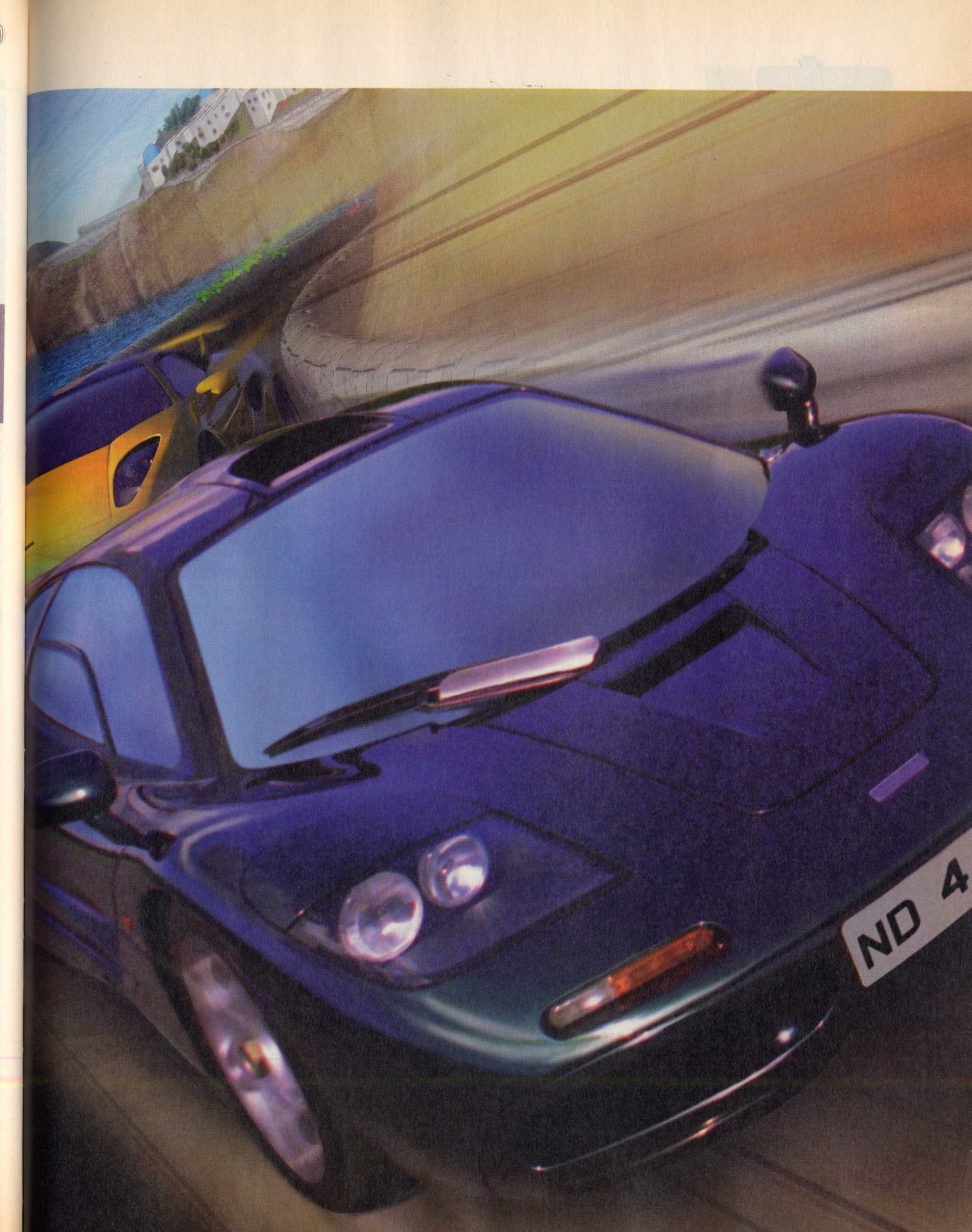
Le choix de l'embarras

Quand vous arrivez dans les premiers menus, plusieurs dilemmes s'emparent de votre esprit embrumé de joie. Quelle course choisir ? Quelle voiture ? Qu'est-ce que c'est que tous ces menus ? Bref, la folie vous guette devant tant de possibilités ! En fait, les menus sont très vastes, sans pour autant être laborieux : quasiment tout est paramétrable, ceci explique donc cela. Ce sont ces mêmes menus qui donnent une impression de finition du jeu vraiment remarquable, et du coup remarquée. Selon que vous appuyiez sur le nom de la rubrique ou sur le choix effectué dans la même rubrique, vous n'arrivez pas au même endroit. Plus clairement, si vous cliquez sur le nom du circuit, vous choisissez un circuit dans la liste, et si vous cliquez sur l'onglet "circuit", vous obtenez une vue du circuit en 3D, avec différents paramètres. C'est ici que l'on se rend compte de la qualité du jeu, avec des menus comme : sens, nombre de tours, météo, nuit, et surtout la visite guidée du circuit, avec commentaire, extrait d'écran de jeu, et portion du circuit en question en surbrillance ! Bientôt, on aura droit à un tour embarqué vidéo, avec les vitesses de passage et les rapports de boîte à utiliser ! Un vrai bonheur et on n'en est qu'aux menus… En ce qui concerne le type de course, plusieurs choix sont possibles : Course Simple contre un nombre déterminé de concurrents, course "Knock-Out" qui fonctionne par élimination directe du dernier des concurrents en course, course "Tournoi" où le nombre de points à l'issue de toutes les manches désigne le vainqueur, et enfin le fameux mode Poursuite, où il faut échapper à la police et terminer devant l'adversaire, pour avancer dans le jeu. Bref, ces quelques modes fournissent largement de quoi vous tenir en haleine pendant un bon moment, sachant qu'il existe plusieurs niveaux de difficulté et que le résultat n'est pas, à chaque fois, le même. On peut gagner soit des circuits supplémen-

1 - Voici les plus belles voitures dont vous disposez, que du beau matos.
2 - Il est possible de choisir la couleur de sa voiture parmi la palette affichable !

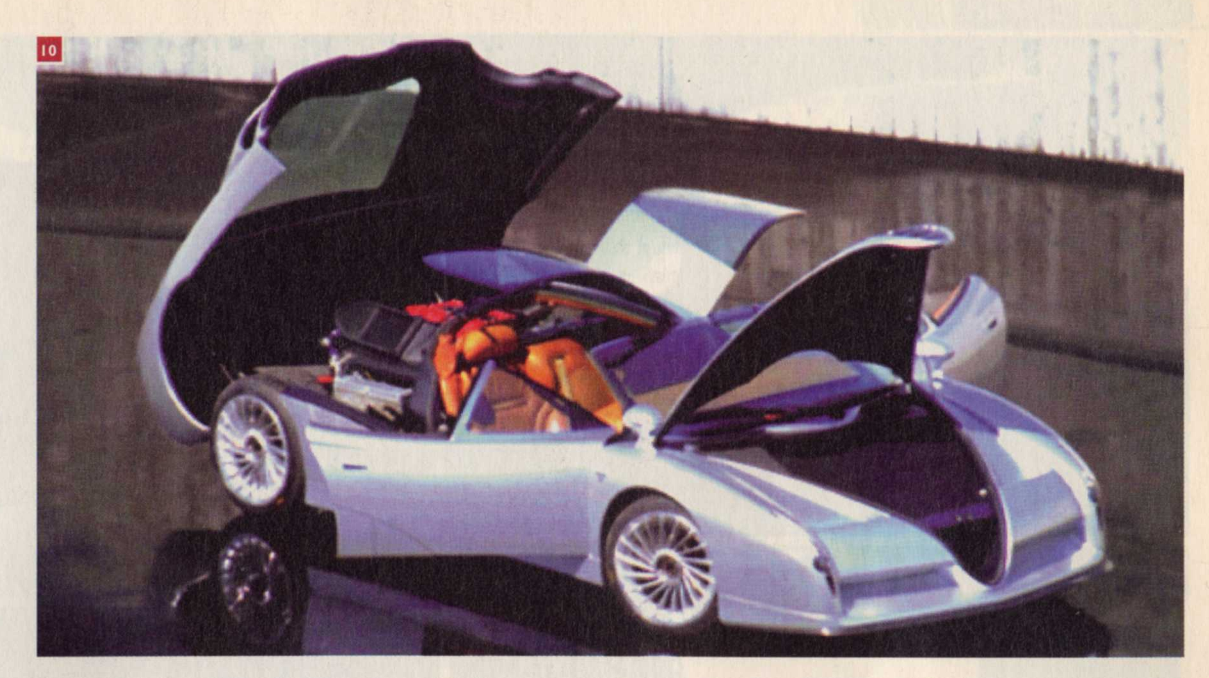





ND 4



3 - Une Diablo SV qui s'enflamme du nez, c'est peu courant !
4 - Les vues d'intérieur sont vraiment un pur régal et utilisables en plus !
5 - Le circuit bonus est vraiment magnifique.
6 - Lorsque vous êtes du côté des flics, voilà à quoi cela ressemble.
7 - Y a quoi qui dépasse de la montagne ?
8 - Une photo de cul !
9 - La vidéo de l'intérieur des voitures est en temps réel, avec un zoom en plus.
10 - Les photos de voitures sont d'excellente qualité. Pour les fonds d'écrans...



taires (qui en valent vraiment le coup) ou bien de nouvelles voitures qui valent également le détour. C'est horrible, on a l'impression qu'on ne fera jamais tout. Et pourtant, il faudra bien !

C'est tout ferré et y a point de bœufs pour tirer !

Je veux bien entendu parler des voitures. Mais pas de françaises, mon bon monsieur (ou ma bonne dame, d'ailleurs). Non, rien que de la bête, pas un moteur en dessous de 12 litres (de cylindrée, pas de consommation aux 100 km, pass' qu'à la vitesse à laquelle on roule...), que de la mécanique de course, avec même des prototypes de renom. Un univers rempli de Ferrari, de Lamborghini, d'Ital Design, de Mercedes, de Corvette, d'Aston Martin, et même de Jaguar, on en rêve plus ou moins tous (même en secret, sans le dire à personne, ça compte !). Heureusement que le jeu est là pour nous défouler à moindres frais ! Tout ça pour dire que ce jeu est un univers dédié à la voiture. Un peu à la manière de certains jeux japonais, dont une partie est entièrement consacrée aux modèles et pilotes eux-mêmes, avec tout ce que vous avez toujours voulu savoir sans jamais oser le demander au concessionnaire Ferrari du coin. Également dispo, un slide-show sous divers angles et postures, et même une vidéo "temps réel" de l'intérieur avec zoom incorporé ! Bref, de quoi passer quelques heures à mater les belles, avant de les piloter. Rien que pour ça, je dis bravo. En même temps, je ne sais pas si ce n'est pas un échange de bons procédés avec les constructeurs ayant accepté de prêter leur nom au jeu... Mais là, ce sont des considérations qui ne nous intéressent pas franchement. Sauf que, pour l'occasion, il est toujours impossible de ruiner une Diablo, juste pour voir. En revanche, si les carrosseries ne se déforment pas, les voitures peuvent prendre feu, dans un splendide panache de flammes et de fumée. Mais il faut y aller un peu fort, genre vol plané de cent cinquante mètres, avec appel sur le terre-plein central et atterrissage sur le nez dans une montagne inopinément passée par là ! Le pilotage des voitures se fait d'une manière aussi naturelle que possible avec des réactions très réalistes, comme le survirage en grande courbe, quand on lâche les gaz, le dérapage des quatre roues dans les forts appuis, avec ou sans l'aide du frein à main, d'ailleurs ! Certains paramètres sont de plus réglables, comme l'adhérence des pneus, la directivité de la voiture, la longueur des rapports de boîte, etc. Un autre détail, qui a son charme, est la possibilité de changer l'affichage, durant le jeu, des tachymètres et compte-tours des véhicules, en analogique ou numérique. Cela semble peut-être futile, mais j'avoue craquer pour le compte-tours animé... Le seul point négatif vient se placer juste ici. Je veux parler de la gestion des collisions. Ce n'est pas qu'elles soient mal faites, mais elles manquent cruellement d'indulgence, surtout avec vous. Si vous avez choisi dans le menu des caractères des opposants "agressif", croyez-moi, vous en aurez pour votre argent ! Je vous assure que c'est vraiment très pénible, lorsque vous attaquez le dernier quart du circuit, qui vous permettra de gagner une voiture et qu'après quinze minutes de jeu, un gros blaireau (c'est la version polie) vient vous percuter, sans que vous puissiez rien faire, pour vous envoyer voler dans le seul arbre qui vous sépare de l'arrivée victorieuse. Non, vraiment, ça énerve (la porte du placard s'en souvient encore...) ! Certes, j'avais choisi agressif, pour voir, mais le problème c'est qu'on ne peut rien faire, on a beau contre-braquer dans tous les sens, ça se termine toujours par une violente sortie de route, quand on ne reste pas accroché à sa portière et qu'il vous accompagne gentiment vers le bas-côté... Idem pour les murs, ils semblent pourvus d'un pouvoir magnétique qui attire votre voiture. Et même si vous avez une carrosserie en fibres de carbone ! La physique élémentaire n'est donc pas respectée. Mais bon, je tiens à le dire, ce n'est pas grand-chose, surtout comparé aux énormes qualités du reste, mais ça défoule.

Beauté fatale !

C'est vrai que l'on succombe facilement à la beauté des graphismes. Tout d'abord, les décors... Les régions traversées sont très variées, avec des routes de montagne, enneigées ou pas, des routes au milieu du désert et de contrées rocheuses, avec d'éventuelles grottes mystérieuses, des routes en pleine ville, à la campagne, au bord de la mer, de nuit ou pas, sous la pluie, mais toujours vallonnées, remplies de détails, avec des éclairages fabuleux, des effets de lumière, le tout à une vitesse hallucinante. Une véritable fête de tous les instants pour les yeux. Mention spéciale aux courses de nuit, sous la pluie et l'orage, pour un réalisme décoiffant, et une visibilité, certes moindre, mais tout à fait jouable, compte tenu des conditions théoriques de course. Une pure merveille ! L'affichage est très performant, mais nécessite tout de même du matériel pour être exploité à fond. Heureusement, chaque détail graphique est paramétrable en fonction du matériel dont vous disposez, mais il est vrai que sans le maximum de détails, de reflets, de perspective, de résolution, le jeu est nettement moins beau. À ne pas négliger, donc ! Quoi qu'il en soit, les détails sont vraiment remarquables. Les lampadaires éclairant la route, les lumières dans les tunnels, et tout ce qui éclaire en général, sont pourvus d'effets de lumière. Pas de Lens Flare, mais un scintillement animé du plus bel effet ou du Light Sourcing pour donner des effets de lumière de couleur, sur les décors... Les circuits sont animés de divers objets en mouvement, comme des avions qui passent, un dirigeable, un train, une grue, bref tout un tas de détails en rapport avec le contexte du circuit. Les circuits disposent également de plusieurs chemins possibles en certaines parties : comme deux tunnels différents qui arrivent au même endroit, ou des routes situées sur plusieurs niveaux. Tout cela laisse une certaine liberté au joueur, en s'intégrant parfaitement à la beauté du jeu. Quel que soit le bord de route sur lequel vous allez fatalement rouler, il est tapissé d'herbe, de feuilles mortes, de neige, de sable, ou de je

12

11

13

14

15

16

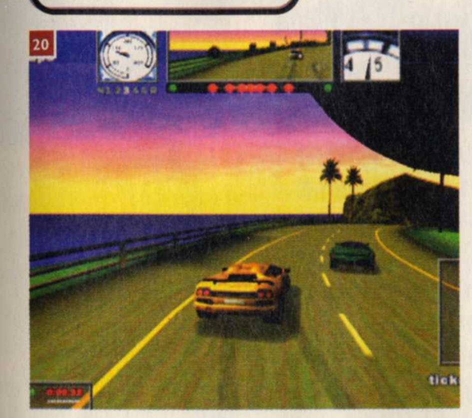
17

18

19



11 - *Les arrestations peuvent être très musclées et se terminer je ne sais où.*
12 - *Les arrestations font même sortir les flics de leur voiture, tandis que le collègue filme...*
13 - *Circuit hivernal, au cul d'une voiture camouflée en blanc, vicieux.*
14 - *Les mystérieuses citées d'or, c'était donc là ?*
15 - *Les effets de lumière sont fabuleux.*
16 - *En contrebas, il existe une autre route, plus dégagée, mais forcément risquée.*
17 - *Les flics ne sont pas loin, au cas où vous ne les auriez pas vus, le radar sous le rétro est au rouge.*
18 - *En vue arrière, il semblerait qu'on soit suivis !*
19 - *À bord d'une anglaise, sur un axe rapide, dans une ville...*
20 - *Au bord de la mer, les traces de pneus suivent leur trajectoire, mais à la montagne aussi !*



ne sais quoi. Eh bien, tout ça sera projeté derrière la voiture d'une manière très réaliste et parfois — en ce qui concerne l'eau et la neige —, sur l'objectif de la caméra ! Les célèbres traces de pneus, qui ont fait le succès du premier épisode, sont toujours présentes et suivent parfaitement la trajectoire de chaque roue. Justement les voitures.

Et que ça brille !

Je commence à être à court de superlatifs, mais il est vrai que dans le domaine des graphismes et de la beauté du jeu en général, Need for Speed III frappe vraiment très fort. Les voitures bénéficient de reflets magnifiques, en perpétuel mouvement et qui sont en relation directe avec les éléments des décors. Ainsi, vous pouvez voir sur la lunette arrière et la carrosserie passer les arbres, le ciel, les phares de la voiture de derrière, tout. Manque juste le reflet de vos yeux écarquillés devant un tel spectacle ! Pour mieux profiter du paysage, plusieurs caméras sont à votre disposition durant le jeu et les replays. Pendant le parcours, vous pouvez tout voir de l'arrière de la voiture plus ou moins éloignée, mais avec toujours ces magnifiques reflets ; d'une vue située au niveau du pare-chocs, qui vous permet de ne rien rater de l'impression de vitesse des courses, ou encore une vue de l'intérieur de la voiture avec le tableau de bord. Mention spéciale pour cette dernière, avec une représentation du tableau de bord comme vous n'en avez jamais vu ! Tout y est, il s'agit d'une réplique exacte, avec les compteurs animés et le volant qui tourne (mais sans les mains). Cette vue souvent belle, mais assez peu pratique en fin de compte, est ici complètement exploitable et permet de se croire au volant (en cuir SVP). Toutes les vues sont parfaitement jouables et offrent chacune des sensations différentes, mais toujours fortes !

À quand le Dolby Digital ?

Si Need for Speed est monstrueux en ce qui concerne les effets de lumière, l'animation et les graphismes en général, il n'est pas en reste non plus au niveau de la bande-son. Cette dernière est au format Dolby Surround et ça se sent. Il faudra attendre les jeux sur DVD pour pouvoir profiter du fameux AC-3, Dolby 5.1, ou encore Dolby Digital, mais espérons au moins que cela servira ! Mais c'est déjà pas mal en Surround ! Avec quelques watts, l'effet est garanti. La bande-son colle parfaitement à l'action, avec des styles plutôt orientés techno ou rock, mais dans les deux cas, ça bouge un max ! L'ambiance sonore est également très soignée avec un tas de détails qui rendent le jeu vivant, comme des chiens qui aboient (seulement quand la caravane passe...), des bruits de travaux, de l'eau qui coule, et que sais-je encore... Les bruits mécaniques sont en revanche un peu trop aseptisés, les moteurs manquant un chouia d'agressivité à mon goût. Mais il est vrai qu'avec les régimes moteur atteints, cela serait vite pénible. Mais bon, tout de même, un peu plus de graves et de hargne au niveau des reprises serait bienvenu.

Shérif, fais-moi peur !

Si je n'en ai pas parlé dès le début, c'est que j'aime bien garder le meilleur pour la fin. Et c'est bien du meilleur qu'il s'agit ici. En effet, le mode Poursuite Infernale est digne de la série TV, toutes les cascades incluses. En fait, le mode "Poursuite" prend tout son sens en incluant le trafic. Il est certes plus facile de gagner en étant seul, ou presque, sur la route, mais il faut avouer que c'est beaucoup moins drôle ! La course est un face-à-face, impliquant donc l'intervention de la police. Cette police est matérialisée par des voitures tentant de vous arrêter afin de vous coller une prune et, au bout d'un certain nombre de prunes, vous mettre hors d'état de nuire. Pour ce faire, on peut dire qu'ils ne sont pas regardant à la dépense de matériel. Full Credit pour les voitures de flics ! Soit en voiture banalisée, en 4 x 4 ou en Corvette. Et on voit que c'est l'argent du contribuable qui y passe. Les voitures sont sacrifiées sur l'autel de "l'arrestation à tout prix", et n'hésitent pas à se jeter sauvagement en travers pour vous barrer le passage, à plusieurs s'il le faut ! Rassurez-vous, votre concurrent est soumis aux mêmes règles et fera également les frais de l'inconscience des forces de la maréchaussée. Mais là où cela devient très intéressant, c'est que vous aussi, vous pouvez jouer les trouble-fête. Il suffit pour cela de choisir dans le menu la voiture "Corvette poursuite", et vous vous retrouverez au volant d'une Corvette, équipée du fameux "kit gendarmerie" tant convoité par les préparateurs moteur ; même si, effectivement, cela ressemble plus à une police fédérale américaine qu'à notre gendarmerie nationale... Bref, Chalife à la place du Chalife. Le jeu consiste alors à mettre un nombre précis d'amendes aux contrevenants en un nombre de tours limités. Pas forcément facile, mais à coup sûr amusant. Mais comme vous êtes seul, vous avez le droit de disposer des herses sur la routeet de faire éclater les pneus du dangereux fou du volant que vous n'êtes plus. Sigh !

"Réseau-lument" convivial

Si les jeux les plus orientés réseau et autres parties par modem sont les jeux de stratégie et les Doom-like, il faut avouer que ce jeu de course s'adapte parfaitement à ce mode trop peu connu par manque de matériel. Forcément, ce n'est pas évident de jouer en réseau seul, dans son appart', on n'a pas tous des voisins équipés et passionnés. Mais il faut bien avouer que c'est un régal. Imaginez-vous à trois, ou jusqu'à huit, en train de faire une partie de cache-cache au milieu de la circulation, les uns jouant les flics, les autres, les voyous ! Ne serait-ce pas ce qu'on appelle le bonheur ? Et même si vous perdez, vous continuerez à jouer, mais avec un vieux camion de l'armée américaine. Les parties sont âprement disputées et ça hurle méchamment ! Certes, ce n'est pas évident à mettre en œuvre, mais même par modem, c'est possible, en jouant aux heures convenables, ça fait du dix francs de l'heure. Moi je dis : ça peut se faire.

Alors, ange ou démon ?

Finalement, à vous de choisir, mais il faut avouer que le côté démon est le plus représenté dans le jeu, alors.... Mais ange ne veut pas forcément dire angélique... Quoi qu'il en soit, vous l'aurez compris, NFS III, comme on peut l'appeler maintenant qu'on se connaît mieux, c'est de la balle ! Alors bien sûr, il y a ici et là quelques détails, des collisions pas toujours "nickel", le son des moteurs, une intelligence artificielle parfois douteuse. Mais ce n'est vraiment pas grand-chose, comparé au plaisir de pilotage et au goût de la victoire bien méritée ! La beauté fantastique des décors et des voitures, les conditions météo magnifiquement représentées font du jeu une référence en la matière. Les possibilités de jeu donnent une espérance de vie vraiment très longue, d'autant plus qu'il est prévu d'avoir de nouveaux modèles (et circuits ?) sur le Net. Mais si vous arrivez déjà à tout finir, vous aurez normalement passé quelques nuits blanches. Le problème, c'est que maintenant, il va falloir assurer pour la suite, forcément mieux !

François



Développeur - Distributeur : Electronic arts

92%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : Need for Speed est incontestablement le meilleur jeu de course de bagnoles digne de ce nom. Dans la série des Screamers, et autres NFS, mais en beaucoup mieux, forcément ! Tout est hyper beau, fluide, rutilant, y a du son, des photos de voitures. Il ne m'en faut pas beaucoup plus pour signer !

Julien : Je sais, mais comme pour les bécanes, je reviens faire un tour. NFS III est absolument indispensable pour se faire des courses d'anthologie et en réseau, c'est du pur délire. À jouer à se fondre dans la circulation, pour échapper aux flics, et les foutre dehors juste après, forcément, ça amuse !

+ La beauté du jeu en général - La quantité d'effets de lumière en fonction du climat - Le fun monstrueux - Le jeu en réseau avec des dingues - Le plus produit : galerie photos et vidéo des voitures.

− Les collisions pas forcément très bien gérées - Les attaques débiles de concurrents - Les bruits de moteur manquant de hargne.



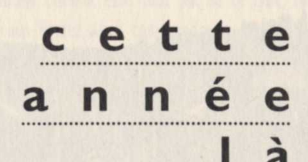






Vidéo et démo sur le CD



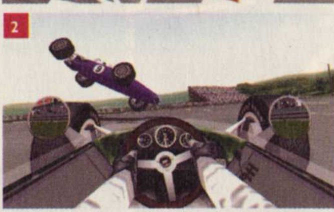


GRAND PRIX LEGENDS

cette année là

Quand on est passionné de Formule 1, on espère toujours alternativement la sortie du prochain jeu Ubi Soft et celle du prochain jeu Microprose, bien que cette dernière société se fasse attendre pour F1 Grand Prix 3, pourtant annoncé. Et quand ils arrivent, on se dit : bon, c'est beau, mais c'est vrai qu'ils n'ont pas trop eu à se fouler pour l'originalité. Comment créer un jeu de F1 original ? Eh bien, on remonte dans le temps. On revient en 1967. Sierra nous propose donc le championnat de cette année-là.







1 - Passer la ligne d'arrivée relève parfois de la gageure.
2 - Mais !... Il courait déjà, Alesi, à l'époque ?

Pourquoi ? C'est la question que l'on peut se poser. À la rédaction, on a eu un gros débat là-dessus (entre nous, ça consiste à boire des cafés et à poser les pieds sur la table). Quel peut-être l'intérêt de proposer un jeu dont les voitures ne sont pas stables, dérapent beaucoup et freinent moyennement ? À part proposer un jeu original ? On se remet dans les conditions de l'époque. Bon, mais ce sont des conditions pourries ; le pied, c'est quand même la saison actuelle, non ? Là, je dois vous avouer que l'on commençait à tourner en rond (c'est le débat qui tournait en rond, pas nous, on gardait toujours les pieds sur la table). D'une part, on a les partisans de l'aspect historique de la chose, avec des sensations que l'on ne retrouve plus à l'heure actuelle. De l'autre, des partisans d'un jeu fun, avec des réglages millimétriques, une précision chirurgicale. Choisissez votre camp ; si vous êtes dans le deuxième, ce jeu ne vous intéressera que très peu. Vous attendrez peut-être Monaco Grand Prix Racing Simulation (qui possède lui-même un circuit rétro d'ailleurs, mais un seul). Mais si vous êtes curieux et si vous voulez découvrir de nouvelles (et néanmoins anciennes) sensations, c'est vraiment intéressant car le réalisme est au rendez-vous.

Pour bien saisir l'intérêt du jeu, il faut comprendre comment les voitures fontionnaient à l'époque.

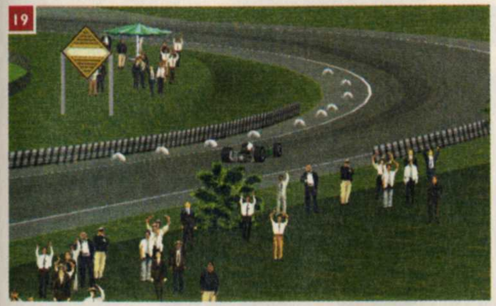
Des voitures *étranges*...

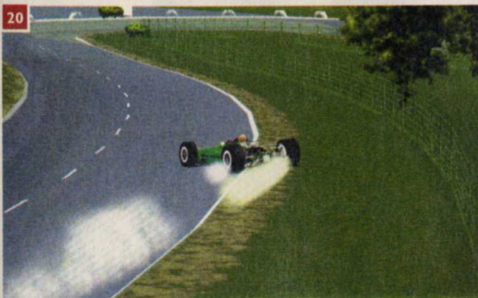
Bien entendu, les voitures ne ressemblaient en rien à ce que l'on connaît actuellement. Pour vous donner une idée, les voitures de l'époque ressemblent à des kartings actuels. Un peu plus grosses que les kartings, mais beaucoup plus petites que les F1 (enfin, un peu plus grosses que la première F1 de Coulthard sur le circuit de Spa 98). Mais les deux gros paramètres qui changent par rapport à l'actuelle Formule 1, ce sont l'adhérence et l'aérodynamisme. C'est logique, remarquez, les voitures n'ont absolument pas la même forme. On va donc un peu moins vite. Encore qu'avec quelques réglages bien placés, on peut trouver une équivalence avec l'époque actuelle. Mais ce qui vous semblera beaucoup moins évident, c'est la maniabilité de la voiture. Les pneumatiques n'ont rien à voir et il vous faudra absolument





3 - Les bras du pilote sont décidément vraiment trop carrés.
4 - Les rétroviseurs sont réussis.
5 - Les accidents sont légion.
6 - Trois de moins !
7 - Certaines touches vous permettent de regarder à droite et à gauche.
8 - Le virage est mal négocié, mais le dérapage est beau.
9 - Interdiction de stationner des deux côtés de la route. On s'en serait doutés !
10 - Là, il suffit de se laisser glisser, mais en gardant le contrôle.
11 - Encore dernier !
12 - J'ai oublié un p'tit kek' chose, là !
13 - Les voitures des Grands Prix ont bien changé !
14 - Quelle que soit l'année, on reconnaît le passage !
15 - Ça arrache la gueule, ce truc !
16 - Comme Hakkinen à Monza, bien des années plus tôt.
17 - Pour les machines moins puissantes, certains détails peuvent être enlevés comme, ici, les rétros.
18 - Certains circuits ont des dénivellations importantes.
19 - En mode Replay, il y a deux caméras de poursuite.
20 - Impossible à récupérer...
21 - Mexico City !


19


20


21

jouer en dérapage pour aborder certains virages, ce qui est une hérésie à l'heure actuelle. Mais si, à l'aide de quelques petits réglages bien trouvés, on arrive à réaliser des courbes parfaites, sculptées, ça devient franchement du bonheur à l'état pur. On se retrouve avec un jeu qui est à 80 % F1 et 20 % rallye. Négocier un beau virage est encore plus jouissif que sur un circuit actuel. Comme dans tout jeu de ce type, vous devrez connaître le circuit par cœur pour devenir un virtuose du volant. Mais vous devrez aussi comprendre le fonctionnement de votre voiture et les «modèles comportementaux» des voitures que propose le jeu (leur réaction dans les virages ou en cas de choc, par exemple...). Chaque élément de la voiture est dépendant des autres, interdépendant même, devrais-je dire.

La *mécanique* en dix leçons

Ainsi, chaque élément possède un ou plusieurs degrés de liberté. Une simple roue avant n'en a qu'un : elle tourne autour de son axe ; mais elle est connectée au moyeu, qui possède deux degrés de liberté. Avec les secousses ou les bosses éventuelles, il se déplace de haut en bas et tourne à droite ou à gauche lorsque le pilote braque. Ce moyeu est lui-même relié au groupe châssis-ressort-amortisseur. En tout, il y a dix-sept mouvements plus ou moins complexes. Les comprendre tous, c'est conduire correctement. Tous ces degrés de liberté sont extrêmement réalistes car ils obéissent aux lois de la physique. Un exemple ? OK, les bosses de Nürburgring. Vous arrivez bien entendu à fond. Vous décollez. Les roues arrière ralentissent. Par conséquent, la voiture tangue vers l'avant. Les roues avant descendent plus ou moins vite grâce aux ressorts reliés aux moyeux (en contact avec les roues). Si vous avez choisi des ressorts rigides, les roues descendent vite ; s'ils sont souples, ce sera plus doux. Tout dépend de votre conduite, si vous prenez les bosses à fond ou pas. À l'arrivée, la différence ne sera que de quelques secondes, voire quelques dixièmes de seconde, mais c'est souvent ça qui fait gagner une course.

Le réalisme du jeu ne se situe pas seulement dans les modèles comportementaux des voitures. Tout y est d'époque (sauf le CD-Rom sur lequel vous jouez), même dans l'interface. Lorsque vous sélectionnez un circuit, vous voyez apparaître l'affiche de la course de l'époque. Ça, c'est la petite cerise sur le gâteau. Les circuits sont bien évidemment les mêmes qu'à l'époque. Ils sont au nombre de onze, bien qu'en 1967 il n'y ait eu que dix Grands Prix. En fait, les auteurs ont ajouté celui de Rouen, qui n'est apparu qu'en 1968. On courra donc à Mexico, Monza, Monaco, Silverstone, Spa, Nürburgring et quelques autres. Si l'on observe les tracés de l'époque et les tracés actuels, on s'aperçoit qu'ils n'ont quasiment plus rien à voir ! Par exemple, à Spa, on ne reconnaît que la pointe de la source ; même l'emplacement du départ a changé d'endroit. Le seul circuit qui est resté le même, c'est... Monaco. Ce qui est fort logique : c'est un circuit de ville.

Back to the *past*

Il aurait été peu délicat et fort peu diplomate de la part du Président de Monaco (comment ça, c'est pas un président ?!) de détruire des immeubles pour changer le tracé... On pourra concourir à côté de légendes comme Jean-Pierre Beltoise ou Jacky Ickx ; les autres noms (Chris Amon, Jim Clark, Denis Hulme, Dan Gurney, Graham Hill...) sont tombés dans l'oubli. On reconnaît par contre le nom de certaines écuries comme Lotus.

En ce qui concerne le jeu en réseau, on a une première ! En effet, un ordinateur en réseau pourra devenir client/serveur sur Internet. Cela signifie qu'un joueur pourra créer sa partie en réseau local, se connecter et amener d'autres joueurs à se joindre à la partie. Mais si vous voulez mon avis, il faut une connexion sans faille.

Le jeu en lui-même, il faut le reconnaître, est des plus difficiles. Les joysticks analogiques sont même handicapants. En revanche, comme pour F1 Racing Simulation, un volant est vivement conseillé. C'est même presque indispensable. Ce qui fait la difficulté, c'est que l'on doit jouer en dérapage mais que les voitures sont de vraies savonnettes ! Du coup, la prise en main est loin d'être évidente.

Le jeu est à tout point de vue très beau. Les cartes 3Dfx sont, bien entendu, gérées et les diverses explosions, étincelles ou flammes sont vraiment magnifiques. D'autre part, les interactions entre les voitures en cas de choc sont assez bien rendues.

Mais...

Mais le jeu souffre tout de même de quelques petits défauts. La difficulté est vraiment, vraiment très élevée. Cela rebutera les joueurs qui ont déjà du mal sur un titre comme F1 Racing Simulation, et ils sont nombreux. Dans un autre registre, on remarquera que les abords de la piste sont enclos d'une sorte de barrière invisible prolongeant les barrières de sécurité situées en hauteur. Ce qui fait que lorsque la voiture sort de piste, commence à s'envoler au-dessus des barrières de sécurité, on constate que l'engin commence à prendre des trajectoires absurdes. Enfin bon, des accidents de ce type ne sont tout de même pas légion. En vue interne, contrairement à la plupart des autres produits de ce type, on voit les bras du pilote, ce qui est une bonne idée, même s'ils ne sont franchement pas très bien réalisés : ils sont carrés. Les ralentis et mode «Replay» sont très pratiques (on coupe les séquences que l'on veut sauvegarder très simplement), mais ne sont pas diffusés sur toute la surface de l'écran, la barre des boutons bouffant toujours un peu de place. Mais tout ceci reste mineur en comparaison du reste. Le seul point vraiment noir, c'est l'on peut se demander pourquoi les auteurs en sont restés là. On découvre les circuits et on en redemande. Même si on connaît les tracés actuels sur le bout des doigts, c'est toujours une grande surprise de les redécouvrir sous une forme ancestrale. Pourquoi ne pas avoir créé les Grands Prix sur trois ou quatre années pour voir l'évolution des machines et des circuits ? Le plus dur était fait. Et, à la limite, sortir Grand Prix Legends 2 avec trois ou quatre autres années ?

«Léo de Urlevan

Développeur - Distributeur : Papyrus - Cendant software

84%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« **Léo de Urlevan :** Ce jeu est enthousiasmant. Il est complet, avec de nombreux circuits et de nombreux réglages à appliquer sur chaque voiture. La maniabilité en rebutera plus d'un, mais il faut franchir le pas pour découvrir des sensations de conduite assez étranges.

François : On ne peut pas reprocher grand-chose à ce soft techniquement parlant, si ce n'est qu'il faut obligatoirement y jouer avec un volant. Mais quel est l'intérêt de piloter des voitures peu fiables, datant de Mathusalem ? Un jeu de F1 actuel, même mal réalisé, correspond à quelque chose de concret. »

+ Enfin un jeu de Grand Prix original. - L'environnement graphique est très bien réalisé. - Les comportements des voitures sont réalistes. - Le mode Replay -


Les accidents.C'est extrêmement difficile. - Il faut un volant.



DIVERS
MINIMUM : PENTIUM 166
CONSEILLÉ : PENTIUM II 233



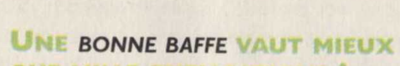
ÇA BOUGE DANS VOTRE PC, ÇA RESPIRE, ÇA PIAILLE, ÇA PLEURE, ÇA RIT... NON, CE N'EST PAS UN NOUVEAU BUG QUI SERAIT EN TRAIN DE DÉVORER VOTRE CARTE-MÈRE, MAIS LE RETOUR DES NORNS, LES ÊTRES VIRTUELS LES PLUS CHARMANTS (ET EXASPÉRANTS ?) JAMAIS CRÉÉS DANS UN JEU.

au pays des tamagotchis géniaux

CREATURES 2

CREatures 2 est le type même du jeu difficile à noter car il est hors normes, avec un concept difficile à juger car les éléments de comparaison manquent. Si vous aimez l'action, la stratégie, la simulation et en général tous les jeux qui procurent des sensations fortes, vous ne pourrez que détester Creatures 2 car c'est tout sauf cela. Non, dans ce jeu sans une once de violence, il n'y a pas de réel objectif car il s'agit «juste» d'adopter de petits animaux aux grandes oreilles, à la fourrure colorée et aux grands yeux plein de tendresse : les Norns. Mais la tâche est loin d'être facile car ces sacrées bestioles ont leur caractère, et elles n'obéissent que si vous savez vous y prendre.

Tout commence à la naissance par un simple œuf mis dans un incubateur et qui va éclore pour donner un bébé. Là, il faut agir vite : grâce à deux ordinateurs, l'un pour les concepts et l'autre pour les sentiments, vous pourrez apprendre aux Norns à exécuter des ordres simples (venir, aller à droite, tirer, pousser...) et leur inculquer des bribes de langage qui leur permettront d'exprimer leur état (faim, ennui, choc...).





UNE *BONNE BAFFE* VAUT MIEUX QUE MILLE EXPLICATIONS !

Ces rudiments d'éducation vous permettront de les diriger dans le nouveau monde d'Albia, un univers virtuel qui s'étend sur plusieurs écrans (une quinzaine en longueur et une dizaine en hauteur), en communiquant avec eux par des ordres simples comme «Titi mange fruit», «Titi viens Papa» ou «Titi tu fais chier à désobéir tout le temps».

Euh, je crois que j'ai un peu pété les plombs ! Mais vous ne savez pas à quel point l'éducation d'un Norn est subtile et demande des trésors de patience, car il faut presque agir comme avec un véritable animal : caressez votre Norn sur la tête pour le récompenser et distrayez-le avec tous les jouets qui traînent dans le monde d'Albia (toupie, ballon, voiture électrique...) et vous en ferez un animal heureux. Si vous savez vous y prendre, vous pourrez même espérer une descendance un peu plus intelligente.

Par contre, si vous êtes inattentif, violent – on peut donner aux Norns des roustes mémorables quand ils désobéissent et je peux vous assurer que parfois, ça soulage, et pourtant, je ne suis pas du genre cruel ! – ou pas assez rapide, votre Norn deviendra réfractaire à tout ordre car il se méfiera de vous et n'aura en fait rien appris : ce sera un parfait crétin.







1 - On peut prendre des photos pour se constituer un album souvenir.
2 - C'est dans l'incubateur que tout commence.
3 - Cette scène tirée de l'intro raconte la création de la Nouvelle Albia.
4 - L'un des ordinateurs d'apprentissage







16

11

Voir Caméra Outils Créature Help

Speech History: look Places: The Incubator

Vue - ral

Autumn Year: 000 Pour obtenir de l'aide, appuyez sur F1 Health:

12

Vue - ral

13

Vue - <UnNamed>

10

Vue - ral

ral really hungry, get dis

15

Vue - Titi

hit dat

Year: 000 12C Pour obtenir de l'aide, appuyez sur F1 Health:

14

Places: The Incubator



5 - Les Norns morts s'envolent pour le paradis
6 - Un Norn salue son Créateur
7 - Un Norn s'envoie en l'air (grâce à un ressort)
8 - Tant va la «cruche» à l'eau qu'à la fin elle se noie !
9 - Des plantes venimeuses : vous pouvez être sûr que le Norn y touchera !
10 - Ce petit coin de paradis est reposant.
11 - Le grand Créateur vous félicite d'avoir découvert un bonus.
12 - La pastille à gauche du Norn est un bonus qu'il faudra que votre créature attrape.
13 - Les Grendels : des créatures de l'enfer ?
14 - La machine de reproduction inter raciale.
15 - Attention à la noyade.
16 - Un Ettin : tout droit échappé du Muppets Show.

Où qu'elles sont, les *nouveautés* ?

A priori, si vous connaissez Creatures, vous devez vous demander où sont les nouveautés. Moi aussi, au début, mais après quelques heures de jeu, on découvre que les nouveaux Norns sont plus intelligents que leurs prédécesseurs, qu'ils réagissent plus vite, qu'ils ont une véritable constitution physique et que le nouveau monde d'Albia est un univers beaucoup plus intéressant à visiter car deux fois plus grand et surtout animé d'une véritable vie (chaque plante, chaque animal suit un cycle de reproduction qui lui est propre !).


5

Des Norns plus intelligents, c'est incontestable car Cyberlife, qui a conçu le jeu, est à la pointe du progrès en la matière. La société profite en fait de l'expérience qu'elle a acquise dans les simulateurs militaires, pour lesquels elle a créé des pilotes virtuels capables par l'expérience d'apprendre à voler, à faire des figures acrobatiques complexes pour maintenir plus longtemps la cible dans le viseur, et surtout capable de transmettre leur savoir à la génération suivante de pilotes virtuels (imaginez un Terminateur dans un cockpit : on n'en est plus très loin !).

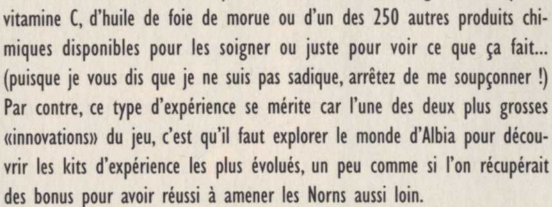

6

Le Norn est proche de ce pilote virtuel car il a un cerveau composé de neuf lobes attribués à des taches primaires bien précises (perception, langage, compréhension...), une mémoire qui lui permet d'apprendre par l'expérience (manger des fruits calme la faim, manger du poison provoque la douleur, prendre des baffes rougit les fesses...) et même un chromosome de 320 éléments qui détermine entièrement tous ses attributs (son intelligence, sa faculté de reproduction, sa résistance à la fatigue, sa curiosité, la couleur de sa fourrure...) et le rend unique.


7

Et comme pour les pilotes virtuels qui se transmettent leur savoir, les Norns peuvent transmettre une partie de leur chromosome à leurs enfants ce qui permet aux joueurs de faire des croisements sélectifs pour avoir des Norns de plus en plus éveillés, résistants... (ou au contraire de gros flemmards crétins et bornés qui aiment les baffes si c'est le genre d'élevage qui vous intéresse).

Comme je le disais tout à l'heure, le Norn a aussi désormais droit à de véritables organes (cœur, poumons...), ce qui le rend sujet à toutes sortes de maladies (rhume, grippe...) mais grâce à une pharmacopée digne de Trainspotting, on peut jouer au docteur fou et tenter toutes les expériences sur eux en les droguant à coups de vitamine C, d'huile de foie de morue ou d'un des 250 autres produits chimiques disponibles pour les soigner ou juste pour voir ce que ça fait... (puisque je vous dis que je ne suis pas sadique, arrêtez de me soupçonner !)


8

Par contre, ce type d'expérience se mérite car l'une des deux plus grosses «innovations» du jeu, c'est qu'il faut explorer le monde d'Albia pour découvrir les kits d'expérience les plus évolués, un peu comme si l'on récupérait des bonus pour avoir réussi à amener les Norns aussi loin.

L'autre nouveauté, c'est la présence d'une nouvelle race, les Ettins, presque aussi mignons que les Norns, mais que l'on ne contrôle pas. Ils peuvent par contre s'accoupler avec les Norns pour donner de nouvelles races. Et il est même possible d'accoupler les Norns avec leur ennemi héréditaire, les Grendels, sortes de Norns dégénérés, porteurs de toutes les maladies, qui ne cessent de pousser des grognements et frappent les Norns dès qu'ils les voient (tiens, eux aussi ?).

N'espérez tout de même pas que ces reproductions entre espèces, qui donnent au jeu une durée de vie incroyable, soient faciles à obtenir car il faut amener les «concubins» dans une machine spéciale et de plus, il faudra découvrir le bonus qui fait apparaître les Ettins et les Grendels, ce qui ne se fera pas avant quelques heures de jeu.


9

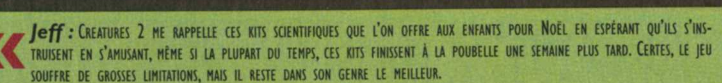
Coupez le son !

Malgré toute son originalité et son côté «labo de la vie» , Creatures 2 souffre quasiment des mêmes défauts que son prédécesseur : il ne tourne bien que sur des Pentium 2 (sans doute à cause du passage en 65.000 couleurs des plus jolies et à l'accroissement de l'intelligence des Norns), il se révèle vite répétitif (les Norns ne vivent au mieux que dix heures et à chaque nouveau Norn, il faut tout recommencer), et les Norns manquent parfois singulièrement de débrouillardise et de sens commun, ce qui oblige à une surveillance constante (ils savent difficilement manger tout seuls quand ils ont faim, ils se noient dès que vous avez le dos tourné...), tout du moins jusqu'à ce qu'ils atteignent un certain degré d'autonomie.

Enfin les bruitages sont à la limite du supportable : imaginez les babillages continuels d'un vrai bébé qui ne reprendrait jamais son souffle et vous comprendrez pourquoi au bout d'une heure de jeu, on a toutes les chances d'avoir de sérieux maux de tête.

Creatures 2 est donc à la fois un jeu innovant, difficile, passionnant et parfois très énervant : curieuse alchimie qui ne plaira sûrement pas à tout le monde. La note que reçoit Creatures 2 est presque superflue car c'est bien un jeu inclassable que je vous conseille d'essayer si possible avant d'acheter.

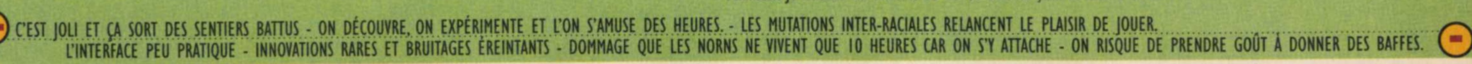
«Jeff



Développeur - Distributeur : Cyberlife - Tlc Edusoft

83%

intérêt : ★★★★☆
réalisation : ★★★★☆



«**Jeff :** Creatures 2 me rappelle ces kits scientifiques que l'on offre aux enfants pour Noël en espérant qu'ils s'instruisent en s'amusant, même si la plupart du temps, ces kits finissent à la poubelle une semaine plus tard. Certes, le jeu souffre de grosses limitations, mais il reste dans son genre le meilleur.

Rodolphe : Je hais ce truc (est-ce un jeu ?). Deux heures pour apprendre à un ersatz de Mogwaï à bouffer une tomate, c'est trop pour moi... Si au moins, on pouvait lâcher des Grendels pour tout casser dans Albia, ça serait un peu plus drôle. Tout m'horripile : le monde niais, les méthodes d'apprentissage, l'interface lourdingue et les bruitages insupportables. Je n'aurais pas mis plus de 60 % dans un jour de grande bonté...»

+ C'est joli et ça sort des sentiers battus - On découvre, on expérimente et l'on s'amuse des heures. - Les mutations inter-raciales relancent le plaisir de jouer.

L'interface peu pratique - Innovations rares et bruitages éreintants - Dommage que les Norns ne vivent que 10 heures car on s'y attache - On risque de prendre goût à donner des baffes. −















Contre toute attente, Microprose sort le premier vrai Doom-like inspiré de l'univers de Star Trek, après les errances de leur dernier jeu, Star Trek Generation. Surprise de taille : l'adaptation est excellente et se présente en plus comme un formidable jeu d'action.

KLINGON HONOR GUARD

c'est une belle journée pour mourir



Bâtir un Doom-like à partir de Star Trek, en conservant à ce dernier son image de marque n'est pas facile car dans cette série «cuculte», on a toujours préféré discuter avec les aliens plutôt que de leur tirer dessus, pour des raisons bassement budgétaires, mais aussi par pure éthique («Espace, frontière de l'inconnu vers laquelle voyage notre vaisseau, l'Enterprise...»)

Pas facile dans ces conditions de concevoir un Doom-like où l'on doit tirer sur presque tout ce qui bouge... Microprose a pourtant contourné le problème : au lieu de suivre les aventures des membres de la Fédération des Planètes (les «Bambis de l'espace»), le jeu est focalisé sur les Klingons, une de ces races qu'on a un plaisir infini à détester. Imaginez un peu : le Klingon vit selon un code d'honneur qui met les valeurs guerrières au premier plan — la récompense suprême étant la mort au combat... Pour mettre les choses au clair, sachez que les Klingons sont capables de se décimer le jour et de se retrouver tous ensemble le soir autour d'une bière (vénusienne) pour se raconter, à grand renfort de coups de boule, leurs exploits de la journée. Klingon Honor Guard vous donne par conséquent l'occasion de devenir un vrai Klingon et même un soldat d'élite chargé de la protection de l'empereur Gowron. Quand on sait que l'Empire klingon est constitué de clans rivaux toujours prêts à s'affronter, on imagine la difficulté de la tâche...

La première mission n'a pourtant rien d'extraordinaire... Kurn (le frère de Worf — pour ceux qui savent) vous envoie suivre un entraînement dans l'holodeck, afin d'estimer votre valeur. L'holodeck étant une sorte d'univers virtuel, le risque n'est pas grand mais permet déjà de juger de la qualité graphique du jeu : carrément splendide ! Il faut dire qu'il utilise le moteur d'Unreal, considéré généralement comme le meilleur moteur 3D du moment.

On a donc droit à ce qui se fait de mieux en matière d'effets graphiques (jets de gaz qui jaillissent des tuyaux avec un réalisme impressionnant, surfaces liquides animées de mouvements — les fameuses fractales d'Unreal —, réflexions sur les parois, transparences, sources lumineuses aux couleurs diverses pouvant émaner d'objets placés dans le décor — les salles remplies de lave baignent dans une lumière rouge infernale et l'on peut même faire chauffer les murs à coups de rayons laser pour illuminer une pièce !).

Après cette mission amuse-gueule, vous entrez tout de suite dans le vif du sujet. Gorown ayant échappé à un attentat, vous êtes chargé d'éliminer les coupables... La poursuite commence alors et vous mène de la capitale klingon à la prison de Rure Penthe, puis vous fait embarquer dans les vaisseaux pirates et vous conduit enfin sur Praxis, la lune de Klingon... Le plus étonnant, c'est que chaque mission commence par un briefing présentant parfois une petite scène cinématique. Tout cela rend l'univers de Klingon Honor Guard encore plus crédible et intéressant, à la différence des Doom-like où, souvent, les missions se suivent et se ressemblent.

L'intelligence des adversaires fait aussi beaucoup pour l'intérêt du jeu puisqu'ils adoptent un comportement différent selon leur race, leur situation et le niveau de difficulté. En mode Facile, on se balade car ils se révèlent assez statiques et se contentent de tirer pour ne pas s'endormir, alors qu'en mode Élevé, on a droit à un festival : ils s'accroupissent, se cachent derrière les éléments du décor, font des roulades sur le côté ou chargent bille en tête pour











1 - Les adversaires n'hésitent pas à vous sauter dessus...
2 - C'est ce qui s'appelle être vaporisé.
3 - Le sang Klingon est rose : vous l'aviez remarqué ?
4 - La Bat'leth : efficace pour trancher les gorges.



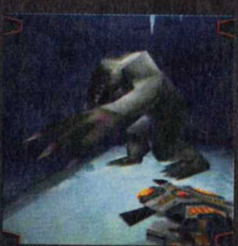
Quelques animaux de Klingon Honor Guard...



Le Tar Chop : résultat des amours contre nature entre un scorpion et une araignée, le Tar Chop se cache dans les recoins et vous tombe dessus sans prévenir.



Le chien de Rure Penthe : ce canidé à la gueule impressionnante est l'un des rares animaux de Rure Penthe, la planète de glace. Les Klingons l'utilisent comme chien de garde et le nourrissent presque exclusivement des prisonniers qui tentent de s'évader...



Le Ro'peD : il n'a d'amusant que son nom... («J'ai cru voir passer un Ro'peD.») Car il n'a rien d'un houro adipeux. Cette espèce de gorille fait en effet trembler le sol quand il se déplace et arrache de plus des pans entiers de glace, qu'il projette sur ses victimes.



Le Piran'ha : imaginez un poisson vorace comme le piranha et gros comme un brochet... Vous saurez alors pourquoi il y avait ce panneau «Baignade interdite».



Le Barrac'da : c'est un poisson argenté tout en longueur qui paraît plutôt joli, jusqu'au moment où il ouvre sa gueule immense et qu'on y distingue des restes de Piran'ha.

un combat au corps à corps. Mais au fait, qui sont précisément ces adversaires dont je vous parle depuis un paragraphe environ ?

Principalement des Klingons, puisqu'on est en plein coup d'État : il y a le Klingon de base, le Klingon en tenue d'hiver, le garde d'honneur, le capitaine des gardes, le Klingon paria... Sans compter les boss de fin de niveau, qui sont généralement des Klingons célèbres comme les sœurs Duras, deux beautés à forte poitrine, capables de décapsuler vingt bières (romuliennes) à la minute grâce à leurs mâchoires...

Pour varier les plaisirs, on se frite quand même avec d'autres races à mauvaise réputation, comme les Andoriens (des êtres bleus arborant des antennes façon Maya l'abeille) ou les Nausicans (des humanoïdes qui doivent avoir les Predators comme cousins et le même dentiste que les Klingons...).

Cela procure déjà pas mal d'occasions de mourir, mais si vous ajoutez en plus les animaux (voir encadré), on atteint alors facilement la petite trentaine d'ennemis dans le jeu — ce qui n'est pas pour nous déplaire !

À adversaires dangereux, armement spécial — c'est d'une logique implacable que même le Klingon obtus a comprise... L'armement de base est constitué du Disrupteur et du D'k Tagh (ou pistolet laser et couteau, si vous préférez : deux armes simples qu'on porte toujours sur soi). Rassurez-vous, figurent aussi dans la panoplie huit autres armes qu'il ne va pas être facile d'acquérir, parmi lesquelles le lance-roquettes, le lance-grenades, la lame Frisbee (qui rebondit sur tous les murs avant de revenir) et même la Bat'leth, une sorte d'épée que l'on doit brandir à deux mains et que seuls les plus grands guerriers savent maîtriser...

Chacune des armes peut être utilisée de deux façons (vous avez le choix entre le bouton de tir 1 et le bouton de tir 2 : le D'k Tagh peut servir d'arme de poing ou de jet, les roquettes peuvent se mettre à ricocher sur les murs au lieu d'exploser directement...). En mode 2, le canon à particules apparaît même comme l'une des armes de type Doom-like les plus amusantes car il produit un vortex aspirant tout dans un certain rayon d'action — il n'y a pas mieux pour tout désinfecter...

Klingon Honord Guard se présente donc comme un vrai Doom-like, plein d'action et de violence, avec quelques excellentes trouvailles et une bonne ambiance !

«Jeff









6 - Un Andorien sorti de sa ruche ?
7 - Quand je vous dis que les armes sont belles...
8 - Le Klingon m'a oublié car il a une touche avec le Ro'peD.
9 - Le vortex aspirant : idéal pour ranger sa chambre.

Développeur - Distributeur : Microprose

80% intérêt : ★★★★☆ réalisation : ★★★★☆

Jeff : Fidèle à la série en ce qui concerne les armes, les personnages, les lieux, etc., Klingon Honor Guard ravira les trekkers mais encore plus les amateurs de Doom-like car les armes y sont plus sympas que dans Unreal et les personnages nettement plus charismatiques : va y avoir de la concurrence pour utiliser le pseudo «Worf»...

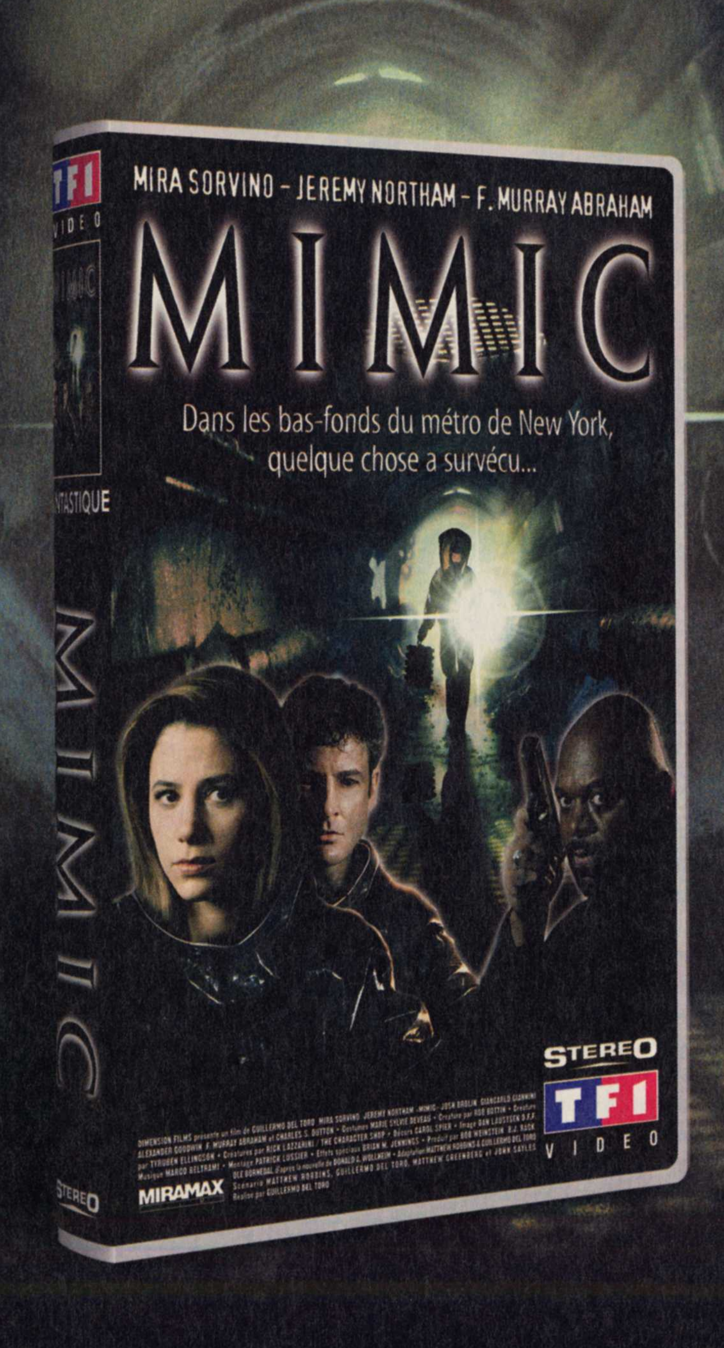
Yann : D'accord, c'est un jeu Star Trek, mais faut le savoir (c'est quoi ça, les «Klincons» ?) car pour moi, c'est avant tout un Doom-like où l'action prime. Les décors apparaissent quand même moins travaillés que dans Unreal, alors que ça rame tout autant sur un petit PC.

(+) Les armes sont vicieuses et difficiles d'utilisation. La violence et le gore ont la part belle. La difficulté élevée fait qu'on n'a pas un moment de répit. La possibilité de jouer contre l'ordinateur dans les niveaux multijoueur.

(-) Le moteur 3D d'Unreal réclame un gros PC, avec au moins 64 Mo de mémoire et une carte accélératrice 3D pour être agréable. Les niveaux sont trop linéaires et certains ne sont pas assez travaillés.



VOUS CROYEZ DÉJÀ AVOIR EU PEUR ?
VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU...



EN VENTE EN VIDÉO

Disponible également en laserdisc







DIVERS

MINIMUM: PENTIUM 133





EH OUI, NOTE D'HUMOUR, AUTODÉRISTION OU VOLONTÉ DE DONNER UN ASPECT "SÉRIE" : APRÈS «COMPLOT À LA COUR DU ROI-SOLEIL», «L'ÉNIGME DE LA TOMBE ROYALE», NOUS AVONS DROIT À «INTRIGUE À LA CITÉ INTERDITE». IL RISQUE D'Y AVOIR UNE PANNE DE SYNONYMES POUR LES PROCHAINS TITRES SI ÇA CONTINUE... OAAHH, ALLEZ J'ARRÊTE, C'EST MÉCHANT...

arriver à pied par la chine...

CHINE : INTRIGUE À LA CITÉ INTERDITE

DANS cette nouvelle production ludoculturelle, vous devrez enquêter sur le meurtre d'un eunuque nommé Wang, serviteur de l'empereur Qianlong. Ce dernier vous nomme surintendant et vous donne une journée pour retrouver l'assassin, faute de quoi vous serez banni. Glup ! Ne vous plaignez pas, vous pourriez tout aussi bien incarner un eunuque dans le jeu, car ils étaient les seuls (comme les Garçons Bleus de Versailles) à pouvoir circuler partout dans la Cité interdite. Les réalisateurs trouvant - à juste titre - difficile d'envisager que le joueur ait envie de s'identifier à tel personnage, ont contourné le problème en vous confiant une autorisation de circuler exceptionnelle pour mener votre enquête.

Du point de vue esthétique, Chine est irréprochable. Je n'ai jamais été là-bas, mais le concours de nombreux consultants dans les domaines de l'architecture et de l'histoire et le pointillisme bien connu de la Réunion des Musées nationaux n'ont pas laissé place à l'erreur ou à l'improvisation pendant le développement. Les objets ou les personnages que vous rencontrez ont réellement existé. Les documents photographiques de la base de données vous permettent de constater les différences entre l'aspect actuel des lieux que vous traversez et leur aspect au XVIIIe siècle. L'Omni-3D, qui vous permet de voir à 360°, reste toujours aussi impressionnant, les perspectives qui se perdent à l'infini forcent le respect mais procurent également un terrible sentiment de solitude. Les personnages avec qui dialoguer sont peu nombreux et les extérieurs n'offrent absolument aucune animation.

C'est un jeu très zen, vous ne serez donc pas souvent dérangé par un coup de théâtre ou une mort subite. Les premières heures de jeu sont très ingrates car il vous faudra longtemps avant de vous orienter convenablement dans l'immense cité rouge, tout en éprouvant la frustration de ne pas pouvoir aller partout. Linéarité oblige, vous n'accèderez aux différentes zones de cette «ville dans la ville» que petit à petit. La présence d'un plan est une innovation bienvenue, étant donné le gigantisme du cadre de l'aventure. Il vous permet d'aller instantanément dans un lieu où vous avez déjà été, mais s'avère peu pratique si vous ne vous rappelez pas exactement l'emplacement du bâtiment qui vous intéresse car il se contente de cadrer la zone de la carte sur laquelle il se trouve. Du coup, je ne vous dis pas la galère pour repérer une salle où vous n'avez jamais mis les pieds. La cité interdite fait quand même approximativement 900 mètres de long pour 700 de large...

L'action est traditionnelle, vous récoltez des indices, qui sont obscurs pris tels quels ; c'est en les soumettant aux différents personnages que vous en apprenez davantage. Vous observerez également les réactions des protagonistes lorsqu'ils sont interrogés. Les dialogues sont très subtils et vous devrez être très attentif aux détails ; mais je regrette qu'on n'ait même pas le choix des répliques. Seuls le contexte et les éléments que vous montrez aux gens influent sur ce qu'ils vont dire.

Encore une fois, il s'agit là d'un titre très grand public, avec des rails à suivre. La difficulté est irrégulière, on progresse parfois très vite pour se retrouver bloqué un bon moment, mais rien d'insurmontable dans l'ensemble... La partie documentation, qui comprend une centaine de fiches illustrées, est bien plus complète que celle d'Égypte. Les objets, lieux et personnages du jeu bénéficiant d'une fiche sont, notamment, beaucoup plus nombreux. La base de données vous offre énormément d'indices pour avancer dans l'histoire, elle est intimement liée à l'aventure et, en fait, c'est ce qui m'a le plus enthousiasmé dans le jeu, j'ai honte. Les amateurs rodés aux jeux d'aventure passeront leur chemin, Chine ne leur étant pas destiné. Curieux ou débutants seront, quant à eux, amplement satisfaits et ce genre de titre arrivera bien plus facilement à «populariser» la Chine qu'un roman de Malraux.

«Luis







1 - L'empereur Qianlong himself.
2 - Le plan de la cité est utile, mais malaisé à utiliser.
3 - Vous pouvez tout leur faire, ils ne bougeront pas...
4 - Votre premier indice contient déjà une énigme.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRYO/RMN - CANAL+ MULTIMÉDIA

78%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

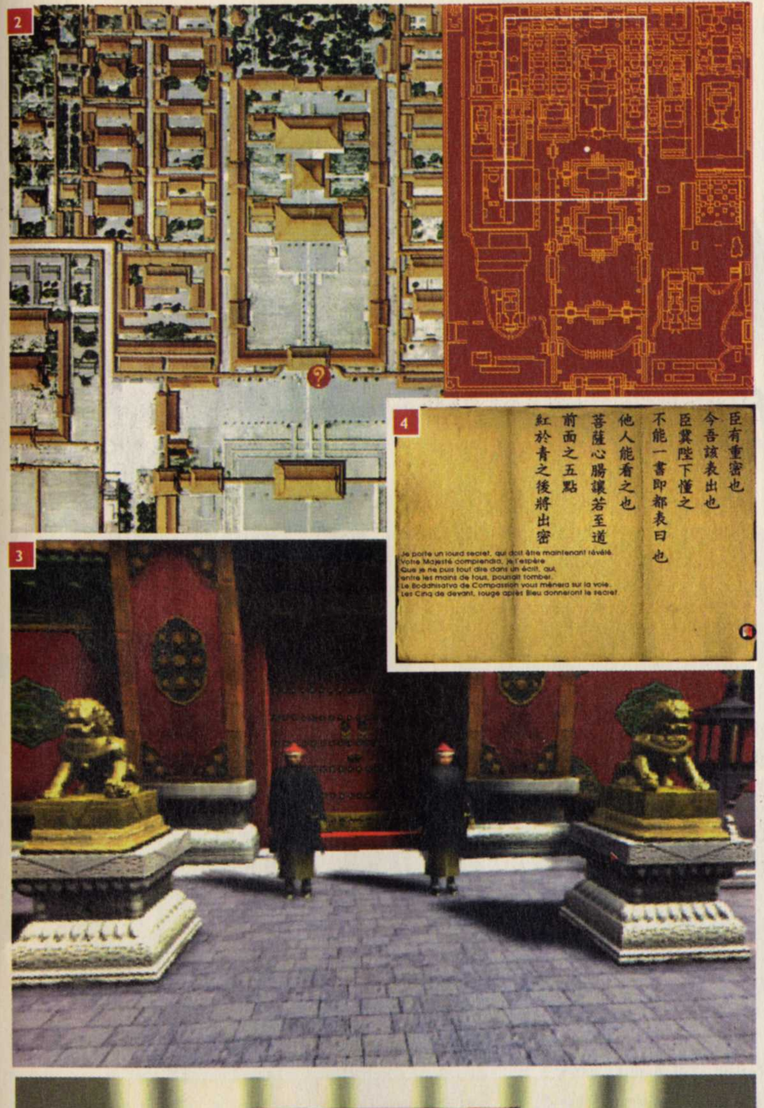
« **Luis :** JE NE CORRESPONDS PAS AU PUBLIC VISÉ, L'AVENTURE EST TROP LINÉAIRE ET PASSIVE À MON GOÛT, MAIS J'AI BIEN AIMÉ LA BALADE. LE FAIT DE DEVOIR CHERCHER DES ÉLÉMENTS, ET DONC D'APPRENDRE À SON INSU POUR POUVOIR PROGRESSER, EST UN ASPECT TRÈS INTÉRESSANT ET BIEN PLUS ABOUTI QUE DANS LES PRÉCÉDENTS TITRES DU MÊME GENRE.

Rodolphe : PAS DE SURPRISE, C'EST BIEN DU CRYO. BONNE CHANCE À LUIS POUR LA SOLUCE... DIX TUBES DE PROZAC NE SERONT PAS DE TROP. DE TOUTE FAÇON, POUR CE QUE J'EN DIS, LES AMATEURS DE VERSAILLES ET D'ÉGYPTE VONT COURIR SE LE PROCURER, ALORS... »

+ LA BANQUE DE DONNÉES EST HOMOGÈNE - LA GRANDE SUBTILITÉ DES DIALOGUES COMPENSE LE MANQUE DE CHOIX DE RÉPLIQUES.

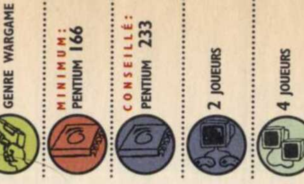
PAS D'ÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE - DÉPLACEMENTS EN FONDU, SANS TRANSITION PRÉCALCULÉE - LE SCÉNARIO RAPPELLE TROP CELUI DE VERSAILLES ET CELUI D'ÉGYPTE. 




2
3
4
臣有重密也
今吾該表出也
臣冀陛下懂之
不能一書即都表曰也
他人能看之也
菩薩心腸讓若至道
前面之五點
紅於青之後將出密
Je porte un lourd secret, qui doit être maintenant révélé.
Votre Majesté comprendra, je l'espère
Que je ne puis tout dire dans un écrit, qui,
entre les mains de tous, pourrait tomber.
Le Bodhisatva de Compassion vous mènera sur la voie.
Les Cinq de devant, rouge après Bleu donneront le secret.









Un milliard de façons de mourir

PEOPLE'S GENERAL

LES WARGAMES METTANT EN SCÈNE LA CHINE SONT ASSEZ RARES. ENCORE PLUS RARES SONT CEUX QUI PERMETTENT D'UTILISER L'ARMEMENT DE DEMAIN. PEOPLE'S GENERAL EST DONC UNE FAÇON AGRÉABLE DE DÉCOUVRIR CE QUE NOUS RÉSERVE UN AVENIR HYPOTHÉTIQUE ET INQUIÉTANT...

2005 : à peine le XXIe siècle est-il entamé que les hommes déclenchent la Troisième Guerre mondiale. Certains disent que ce sont les Chinois qui en sont responsables, pour avoir envahi la Sibérie. D'autres pensent qu'ils sont victimes d'un complot visant à garantir l'indépendance de Taïwan et qu'ils ne pouvaient que réagir par la force. Quoi qu'il en soit, le monde est en guerre : d'un côté, la Chine, le Cambodge et la Corée du Nord, et de l'autre, les Russes, les Américains et leurs alliés ; mais rapidement, le conflit s'étend à toute la planète.

Sur ce scénario politico-rocambolesque digne d'OSS 117, présenté par une introduction plutôt minable, SSI nous propose un wargame classique (hexagones et tours de jeu) qui s'inscrit dans la droite ligne de l'excellent Operation Panzer dont il reprend le moteur. De son aîné, il hérite donc de cartes splendides (les plus belles que l'on puisse voir dans ce genre de jeu, tout en 65.000 couleurs) et de mécanismes de jeu si enfantins à maîtriser qu'on retrouve même ce type de wargame sur console ! Mais comme à son habitude, SSI a peaufiné ce nouveau titre en y apportant de nombreuses améliorations.

ENFIN UN VRAI BROUILLARD DE GUERRE

Il y a maintenant un vrai brouillard de guerre qui permet d'obtenir de plus en plus d'informations sur une unité ennemie au fur et à mesure que l'on s'en rapproche : d'abord invisible, l'unité devient point d'interrogation (sur lequel on peut tirer mais sans savoir qui l'on touche) puis figurine (ce qui permet de se faire une idée de son type) avant qu'à courte portée, elle ne soit totalement identifiable (et vous complètement paniqué ?).

Le repérage de l'adversaire est donc devenu un élément bien plus crucial dans l'élaboration de la stratégie mais heureusement, des outils permettent de réduire les angoisses du «général» : on peut demander des reconnaissances aériennes en consommant des points de prestige ou utiliser des unités spécialisées dans la reconnaissance qui peuvent se mettre hors de portée en cas de mauvaise rencontre.

Ces points de prestige sont d'ailleurs un élément fort appréciable du jeu : à chaque victoire remportée dans une bataille (par exemple, la prise d'une ville ou d'un aéroport), le joueur gagne des points de prestige qui lui permettent d'acheter des renforts. Profitons-en pour vous rappeler que comme le jeu se déroule dans le futur, parmi les deux cents unités disponibles, originaires de dix-neuf nations (des hélicos aux batteries de DCA en passant par l'infanterie), beaucoup n'en sont encore qu'au stade de projet ou sont peu utilisées aujourd'hui.

À nous donc, le char français Leclerc, l'hélico russe Werewolf, le char Abrams M1A3 américain ou bien encore l'artillerie mobile WS-1, qui tire à très longue portée puisqu'elle atteint une distance phénoménale (excusez du peu !) de dix hexagones au lieu des un ou deux habituels !

À NOUVELLES UNITÉS, NOUVELLES STRATÉGIES

Ces nouvelles unités qui tirent à longue distance, le brouillard de guerre et la présence incontournable des hélicoptères, capables d'intervenir à peu près n'importe où sur le champ de bataille, chamboulent complètement les stratégies qu'on avait apprises depuis Panzer General (le jeu initiant cette série de wargame) : il faut vraiment tout prévoir car les mauvaises surprises sont fréquentes et les retournements de situation chose courante.

Un bon général essaiera bien sûr de ménager ses troupes en préparant le terrain par des pilonnages d'artillerie intensifs, avec une couverture aérienne soutenue, mais les mécanismes mêmes du jeu empêchent toute stratégie statique car chaque scénario se déroule en un nombre de tours limités où il faut absolument conquérir des points clés pour gagner. Il faut donc constamment louvoyer entre deux possibilités (foncer ou assurer la position), ce qui n'est pas toujours de tout repos pour les nerfs mais reste de toute façon bien plus passionnant que les précédents wargames de SSI.

La durée de vie de People's General est excellente, car le jeu s'articule autour de deux grosses campagnes et propose aussi trente-six scénarios indépendants se déroulant dans l'Oural, aux alentours de Vladivostok et dans toute l'Asie du Sud-Est.

DES OPTIONS RÉSEAU COMPLÈTES

Et si vous en venez à bout, vous pourrez toujours vous pencher sur l'éditeur de missions fourni et qui est des plus complets, puisqu'il permet, entre autres, de choisir les conditions météo (soleil, pluie, neige), de déterminer si la mission sera diurne ou nocturne et même de fixer l'état du terrain (sec ou gelé). Le résultat n'est pas vraiment visible à l'écran (les cartes étant dessinées une fois pour toutes) mais ces paramètres peuvent modifier du tout au tout une bataille : chars ralentis, malus au tir... Dommage qu'il n'y ait qu'une vingtaine de cartes disponibles pour créer des missions, car cela aurait donné au jeu une durée de vie exceptionnelle.

De toute façon, les grognards en manque de gloire pourront toujours se rabattre sur le jeu en réseau qui permet de s'affronter à quatre en local ou par Internet grâce au site dédié Mplayer (www.mplayer.com) et il y a même une option de jeu par e-mail pour les plus patients !

People's General est donc un wargame séduisant qui ne pêche que par la brièveté et la rareté des musiques : elles tournent vite en boucle et finissent par devenir soûlantes. L'interface de jeu manque aussi de souplesse : quasiment aucune information n'apparaît sur les troupes qui évoluent sur la carte. On est donc obligé, pour chacune d'elles, de cliquer dessus pour avoir un descriptif permettant de savoir combien il lui reste de munitions, quelle est sa portée, de combien elle se déplace. Le remède serait simple : il suffirait d'afficher quelques symboles en plus ou une fenêtre d'info permanente. Peut-être une des améliorations qu'envisage SSI pour son prochain wargame...

«Jeff

1 - La défense des ponts ne sert à rien : les unités sont amphibies.
2 - Tirez sur les points d'interrogation se révèle imprécis.
3 - Les renforts se placent sur les bases alliées (grisées).
4 - Chars lourds en première ligne, artillerie en appui.
5 - Il reste un tour pour prendre l'aéroport : mission impossible !
6 - Les unités de DCA couvrent ma progression.
7 - Il y a cinq modèles d'hélicos disponibles du côté chinois.
8 - L'inspection des troupes permet d'assigner des bonus aux unités méritantes.
9 - Vas-y, passe devant, on te suit.
10 - Les routes : c'est encore ce qu'il y a de mieux pour se déplacer.



Développeur - Distributeur : SSi - Mindscape-TLC Edusoft

80%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★☆

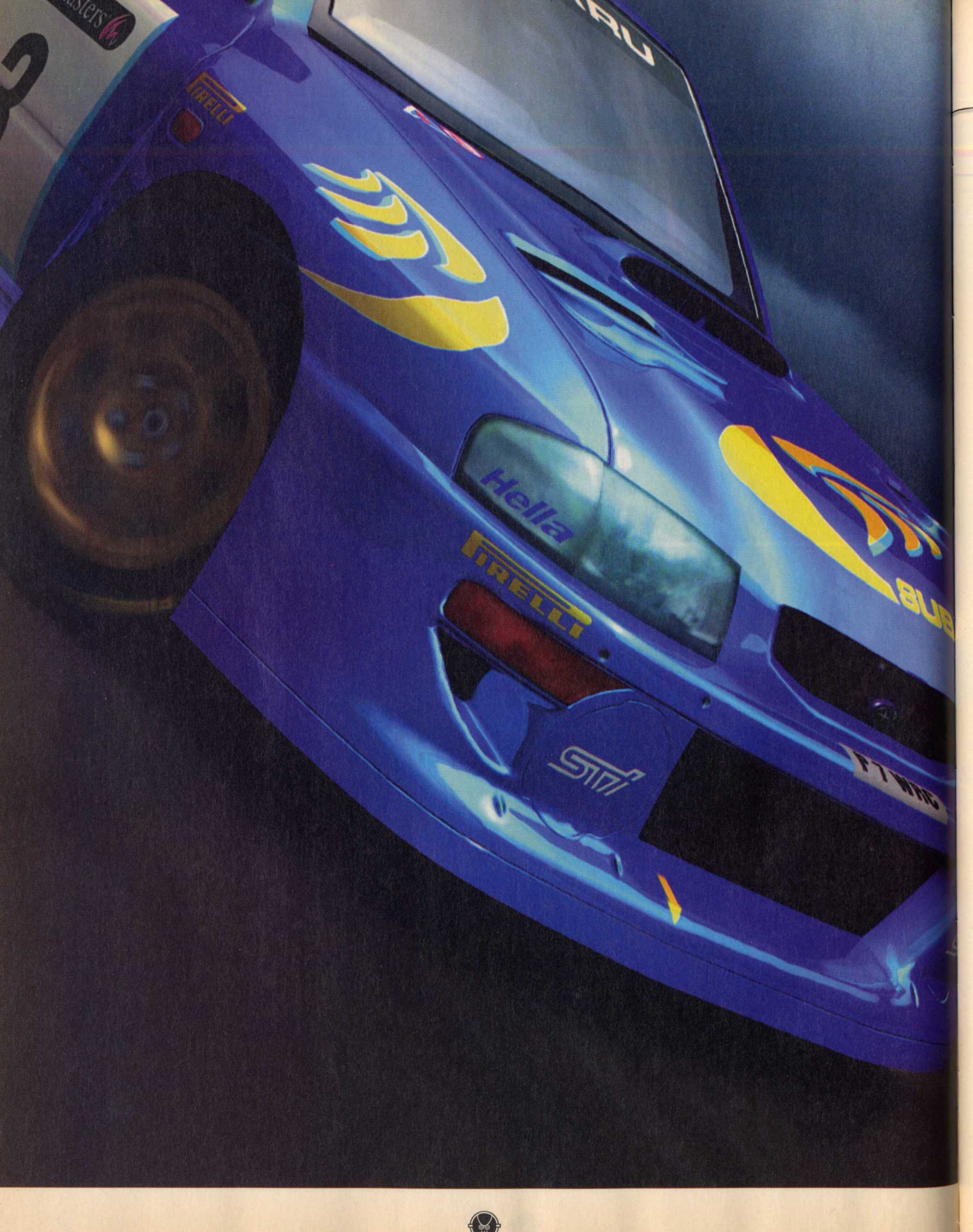
« **Jeff :** Habitué de la série des Five Stars (Panzer General, Fantasy General...), j'ai beaucoup apprécié People's General grâce au réel brouillard de guerre et à la présence d'unités qui tirent à longue portée. Elles introduisent en effet une dose d'incertitude qui relance constamment l'intérêt.

Yann : Certes facile à maîtriser et très attractif pour un public novice, People's General demande tout de même beaucoup de concentration pour gagner, car le niveau de difficulté des missions devient vite élevé et la moindre erreur peut faire perdre une campagne : il va falloir jouer des sauvegardes. »

(+) C'est l'un des plus beaux wargames, avec des mécanismes simples et bien rodés. La possibilité de jouer à quatre dans un wargame classique est vraiment une bonne chose, encore trop rare.

(−) L'intro à peine correcte, la faiblesse des musiques, les menus dépouillés : en gros, tout ce qui fait l'habillage d'un jeu a été un peu laissé à l'écart mais ça n'a jamais été le fort de SSI.




Hella
PIRELLI
PIRELLI
STi











Il semble que Codemasters restera encore pour un petit moment le sauveur des amateurs de simulations de courses automobiles, autres que la sempiternelle Formule 1. Cet éditeur nous avait déjà gâté avec l'excellent Toca Touring Car, il récidive aujourd'hui avec Colin Mc Rae, plus orienté rallye (d'où le nom...). Le pilote écossais a bien choisi. Sonnez, Klaxons, résonnez, échappements, le monde du rallye débarque sur vos PC !

COLIN MC RAE

SI bon nombre de jeux de voitures adoptent un côté arcade indéniable, il en est d'autres qui, heureusement, le prennent d'une autre manière. Certes, le côté arcade est très agréable dans sa prise en main et dans sa jouabilité, mais parfois, on a besoin de retrouver ses repères. Heureusement que Codemasters, grand adepte des causes humanitaires, était là pour nous livrer une simulation de rallye. Colin Mc Rae est une simulation très réaliste, mais qui ne donne pas dans la grosse prise de tête en ce qui concerne les réglages. Cela semble donc le compromis parfait entre plaisir de jeu et réalisme. Le monde du rallye est assez mal connu, mais prend manifestement de plus en plus d'importance. Et c'est tant mieux !

Seul face au CHRONO

Colin Mc Rae Rally apporte du neuf dans le monde du sport auto. La grosse nouveauté, c'est la manière d'aborder la compétition. En effet, plutôt que de faire comme tout le monde et de concevoir une course de bombes pilotées par des manchots, à douze dans un couloir de bus, le jeu propose le vrai principe des courses de rallye, seul face au chrono des autres ! Donc point d'énervement et de jetage de clavier, contre d'éventuels " concurrents " qui seraient forcément plus ou moins bien gérés par l'intelligence parfois vraiment trop artificielle... Cette astuce, qui en fait nous rapproche de la réalité, est un bon moyen d'éviter à la machine de ramer péniblement en affichant un tas de bagnoles (fatalement emmêlées à un moment ou à un autre), et ainsi permet au jeu de tourner parfaitement en se consacrant uniquement aux décors et à l'animation de votre auto. Cela peut paraître un peu tristouille dans un premier temps, de jouer tout seul, mais je vous assure que le chrono devient obsédant et que vous vous prenez rapidement au jeu.

À FOND dans les décors

Les routes empruntées par la caravane du championnat des rallyes sont vraiment très bien détaillées. Les couleurs utilisées donnent une impression très vivante. Malgré tout, les graphismes ne sont pas d'une finesse exemplaire. Je pense surtout aux décors et aux arbres qui pixélisent vraiment beaucoup lorsqu'on s'en approche trop. En même temps, il est vrai que l'on n'est pas censé rouler entre les arbres... Ou alors, c'est mauvais signe ! Mais tout de même, on aurait préféré plus de finesse. Il faut avouer qu'on peut rarement avoir tout à la fois la finesse des détails, la quantité de décors et la vitesse d'affichage. Ici, il semblerait que ce soit un compromis qui ai été obtenu. Chaque pays traversé possède un relief qui lui est propre (tant qu'il ne pleut pas...) avec des surfaces différentes. Vous pourrez ainsi trouver au gré des courses, de la neige et de la glace en Suède, de la terre et de la boue en Nouvelle-Zélande, du gravier et de la poussière en Grèce, ou encore du bitume sur les routes sinueuses de Corse. Bref, il y en aura pour tous les goûts. Au total, huit pays vous accueilleront sur leurs six tracés respectifs, plus les pistes cachées à découvrir au fil de vos performances.

Il faudra vous méfier des bords des routes. En effet, il semblerait que chez Codemasters, il y ait un petit rigolo qui ne supporte pas que vous fassiez de belles cordes (passer au ras du bord de la piste). Et pour vous calmer dans vos trajectoires, il n'a pas hésité à placer à certains endroits de certains circuits de grosses flaques de boue, des fossés ou des poteaux sur lesquels vous viendrez fatalement vous empaler à pleine vitesse. L'idée n'est pas mauvaise en soit, mais parfois ces petits aménagements de bas-côtés sont réellement piégeux. Pour ce qui est du fauchage de spectateurs en plein élan, il faudra plutôt se reporter à d'autres types de jeux de voiture, un peu moins orientés simulation...



la douche écossaise

Qui a vu, verra

Différentes vues sont proposées, extérieure proche, de loin, vue du capot, pare-chocs et pour finir la vue interne, avec les mains sur le volant et ensuite la main droite qui passe les rapports. La meilleure pour piloter est bien sûr la vue du pare-chocs, où l'on s'y croit carrément.

COLIN ET LA VOITURE BLEUE

Le choix des voitures est assez vaste, avec huit modèles au début, Mégane, Golf, Ibiza et Felicia pour les tractions, et Impreza, Escort, Corolla et Lancer pour les intégrales. Chacun trouvera son bonheur dans les différents pilotages.





















1 - Si vous n'aimez pas salir votre voiture, ne roulez surtout pas dans la boue...
2 - C'est toujours facile de décoller, mais pour atterrir...
3 - L'auto-école vous permettra de vous familiariser avec le frein à main et les techniques de glisse.
4 - Les replays sont assez réussis, avec différents angles de caméras
5 - Pour les traversées de rivière, mieux vaut ne pas avoir peur.
6 - À la fin de la spéciale, le nez de la voiture a été légèrement raccourci...
7 - Le frein à main est vraiment très utile pour passer les épingles à donf'.
8 - La poussière vole et se dépose finement sur les voitures. C'est très beau.



HISTOIRE DE PLOTS

Avant de vous lancer sur les pistes poussiéreuses du championnat du monde ou d'une spéciale ensoleillée, Colin a décidé de vous apprendre comment tenir un volant et faire un double débrayage tout en changeant le CD du chargeur. Une voiture de rallye ne se conduit pas comme les autres. En effet, celle-ci est entièrement dédiée à la glisse et au dérapage “ frein à main ”. Il est donc préférable de faire quelques tours sur le plateau de l'école de pilotage avant de se lancer dans la nature. L'école se présente sous la forme d'une salle de cours, avec une télévision et un scope qui vous dévoile ce qui vous attend. C'est franchement mal rangé, mais doit y avoir que des mecs... Et ce qui vous attend, c'est une Skoda... Et à quoi reconnaît-on une Skoda sport ? Au survêtement du conducteur, bien sûr ! On aurait préféré mieux, mais c'est vrai que pour se jeter dans le premier mur qui traverse, cela suffit bien. Les épreuves sont organisées en trois niveaux de difficulté, elles sont composées de freinages, boucles à parcourir à fond sans renverser les cônes, de parcours en situation avec un temps à respecter, pour se terminer par le même parcours, mais de nuit ! Je vous assure qu'il vaut mieux s'entraîner de jour et apprendre le tracé par cœur avant de se lancer dans la nuit sombre et piégée. En fonction des différentes notes obtenues sur différents critères (y compris les réglages de la voiture), vous obtiendrez vos permis. Ceci est uniquement à titre indicatif, et ne vous donnera accès à rien de spécial. Mais c'est toujours bien de passer par là.

IMPREZA, MON AMOUR

En fonction du niveau de difficulté choisi au début du jeu, vous concourrez soit en deux soit en quatre roues motrices. Il y a huit modèles de voitures disponibles dès le départ (quatre de chaque catégorie), qui possèdent leurs propres personnalité et comportement routier. Chacun devrait donc trouver voiture à son volant. Si vous êtes persévérant en championnat et que vous remportez la coupe, vous aurez droit en prime à une vieille Audi (qui marche vraiment très fort) et à une Lancia Delta. Ah, les bons souvenirs que voilà ! Les courses suivent différents modes de jeu : Time Trial sur les circuits du championnat, participation à un seul rallye dans un pays au choix, ou encore au championnat du monde dans son intégralité. Avant de vous lancer dans une épreuve, vous devez passer par le menu des réglages. On ne parle pas ici de degré et de mm de débattement, mais plutôt d'un comportement relatif. D'après les informations données à propos de la piste, il vous faudra faire des choix tactiques en paramétrant votre voiture. Vous pouvez changer les pneus, la répartition du freinage, la sensibilité de la direction, le rapport final de la boîte de vitesses, la dureté des suspensions. Tous ces réglages consomment du temps sur le chrono de soixante minutes qui est donné à chaque entrée au stand. C'est ce même chrono qui servira à décompter les réparations que vous aurez à faire après une ou plusieurs spéciales. Faites donc attention à la voiture, sinon vous ne pourrez pas tout réparer.

Il existe également un mode Deux Joueurs tout à fait bien pensé. Il est possible de jouer en mode “Ghost” en écran splitté. Ainsi, vous voyez la voiture de votre adversaire de voisin, sans pour autant rentrer en collision avec elle. Un autre mode plus classique “arcade”, permet de jouer, toujours en écran splitté, en se touchant afin de pouvoir mieux jeter votre camarade qui vous en voudra pour un bon moment. Et enfin, un mode “Chacun son Tour” où, comme dans le jeu, vous roulez chacun votre tour, le chrono étant le juge arbitre de votre confrontation. Le mode Deux Joueurs fait tout de même du bien, puisque c'est uniquement dans ce mode que l'on peut jouer des portières pour envoyer voler l'autre tanche qui bouchonne, dans une fosse à purin. Parfois ça soulage !

C'EST LE COPILOTE QUI S'Y COLLE. EN UN SENS TANT MIEUX, PARCE QUE SANS LUI... BON COURAGE !

Il ne s'agit pas d'une simple voix disant “à droite”, “à gauche”, mais d'une réelle aide qui annonce selon sept degrés d'importance, le(s) virage(s) suivant(s). Cette voix est doublée par des indications visuelles qui passent du vert au jaune, puis au rouge en fonction de cette même importance. Vraiment bien fait et pas trop pesant, le copilote est d'une grande utilité. Il vous donne parfois certaines indications concernant les bords de la route. Écoutez-le attentivement, c'est important. Lorsque vous entendez “pas tout droit” ou “attention”, méfiez-vous, il y a sûrement un fossé, un poteau (ou que sais-je ?) qui vous attendent au tournant, avec la mort juste derrière... Il ne faut pas non plus mettre le volume de la voix trop fort, sous peine de ne plus profiter du bruit du moteur qui redescend dans les tours dans un bruit d'enfer. L'ambiance sonore est également très soignée,

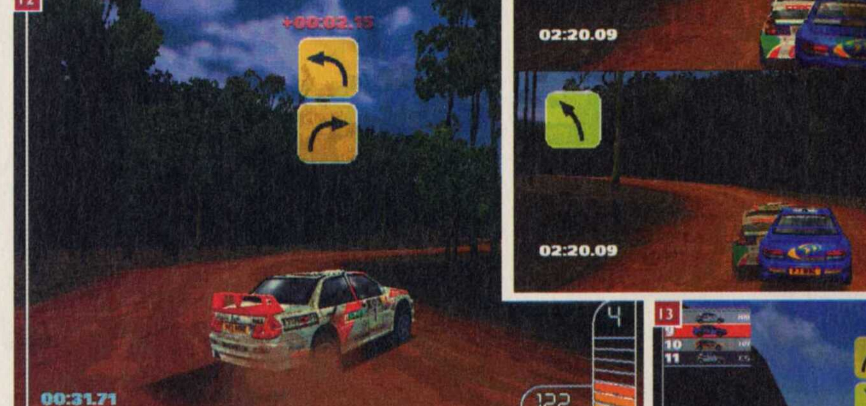
9- Le jeu à deux en arcade permet d'envoyer l'autre voler dans les arbres.
10 - C'est très bref, mais vous avez le temps de voir le poster qui se trouve derrière vous, par son reflet dans la télé !
11 - Le jeu à deux en mode Ghost permet de se traverser et de rouler ensemble sans se gêner pour autant.
12 - Il est possible de passer tout en travers en mettant la voiture à l'équerre avant le virage.
13 - Les indications du copilote sont primordiales pour un bon temps. Les virages sont indiqués bien à l'avance.
14 - C'est dans ce menu qu'il faudra réparer votre voiture. Les 60 minutes servent aussi à faire des modifications sur les réglages de la voiture.

puisque selon la vue choisie, parmi les quatre possibles, les sons sont différents et viennent plus ou moins du moteur et de la transmission, ou de l'échappement et des bruits extérieurs. Les effets de stéréo sont également présents, avec le son se déplaçant quand la voiture se met en travers ! Les bruits de transmission sont excellents, comme dans Toca, et ajoutent une couche de réalisme à l'ensemble.



Étude du comportement

Le gros point fort de Colin Mc Rae Rally est sans aucun doute son réalisme. Même si les graphismes sont très beaux, ils ne sont malheureusement pas à la hauteur du comportement des voitures. La cinématique des suspensions est vraiment bien calquée sur les réactions des voitures réelles et on sent bien la voiture, ce qui permet de rattraper la plupart des dérobades. Le comportement de la voiture est largement survireur, sans être pour autant incontrôlable, le train arrière glissant juste ce qu'il faut. Suivant les surfaces rencontrées, les voitures n'ont pas les mêmes réactions. Il faut bien sûr adapter les réglages à la surface, mais on sent tout de même que la voiture glisse plus et se révèle moins motrice sur la glace que sur le bitume ! Toutes ces conditions rendent le pilotage plus ou moins aisé, ce qui favorise les sorties de route violentes avec appel sur le talus et double tonneau vrillé. Les voitures sont modélisées d'après les originaux, mais chose remarquable, il est possible de les abîmer. Vous pourrez voir le museau de votre voiture raccourcir au fur et à mesure que vous persistez à traverser un mur, le pare-brise éclater, les ailes et les pare-chocs se déformant en temps réel. La décoration évolue également avec toutes les projections de boue, de neige, de poussière, qui se déposent sur la carrosserie. Vous l'aurez compris, la modélisation des voitures est vraiment soignée.



Tout ça pour dire

Colin Mc Rae est donc un excellent jeu, si l'on aime le rallye. Cela peut paraître évident, mais il est vrai que ce type de conduite ne satisfera aucunement un fan de F1. Dans le genre morceau de Velcro collé à la route, on peut faire mieux qu'une Impreza… Le pilotage est un vrai plaisir, tout en glisse. À ce propos, si vous appréciez le dosage des gaz ou de la direction, allez faire un tour du côté du shopping, vous verrez un pad analogique/numérique, qui prend toute sa dimension avec des jeux comme celui-ci. Le dosage de la direction permet d'enrouler les pif-paf à la volée, en enchaînant sur un grand gauche en dévers, sans jamais perdre le contrôle. Côté visuel, les voitures sont magnifiques ET déformables, ce qui ajoute au réalisme de pilotage. En revanche, ce sont les décors qui pèchent un peu par un certain dépouillement, et une légère pixélisation. Mais on pardonne, tant le jeu est prenant.

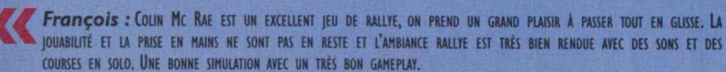
«François

Chacun sa route
Les décors des pistes traversées sont très variés, avec différentes surfaces, de nuit, de jour, poussiéreuses, boueuses. La diversité permet de ne pas engendrer la monotonie.









Développeur - Distributeur : Codemasters

87% — *intérêt :* ★★★★★ — *réalisation :* ★★★★☆

François : Colin Mc Rae est un excellent jeu de rallye, on prend un grand plaisir à passer tout en glisse. La jouabilité et la prise en mains ne sont pas en reste et l'ambiance rallye est très bien rendue avec des sons et des courses en solo. Une bonne simulation avec un très bon gameplay.

Luis : Enfin un jeu où les voitures sont réelles ET déformables, c'est assez rare pour être souligné. Il manque aussi l'Evo V du Lancer Mitsu. Mais sinon, Colin Mc Rae est vraiment un bon jeu et une bonne simu, avec un côté arcade. Les circuits, pas très bien décorés, ne sont toutefois pas répétitifs.



+ Le réalisme de conduite - La beauté des voitures et leur «déformabilité» - L'ambiance rallye - La prise en main naturelle.



− Le kit de H.P. pour le son des moteurs - Les pistes un peu dépouillées - Les décors qui pixélisent un peu





POLICE QUEST - SWAT 2



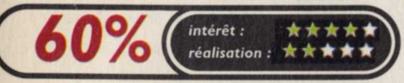
SWAT 2 n'a plus rien à voir avec SWAT et change du tout au tout, grâce à deux aspects complètement nouveaux. D'une part, on peut incarner les terroristes et d'autre part, les séquences de jeu ne sont plus en vidéo. La visualisation se fait désormais en 3D isométrique. En général, cela offre plus de clarté, mais pas ici. C'est un des défauts majeurs de cette représentation du jeu, qui ne possède pas non plus un moteur graphique sensationnel. Les animations apparaissent rares et les interactions avec le décor se révèlent très limitées. Et bien que les environnements soient très détaillés, ce n'est pas vraiment beau.

L'interface paraît assez mal foutue, elle aussi : tout se joue à la souris. Autre gros problème : les persos sont d'une taille infinitésimale et on ne sait jamais qui est suspect ou otage...

Le point fort du jeu reste sans conteste les missions elles-mêmes, variées et vraiment intéressantes. Elles ont toutes en commun une prise d'otages et exigent du doigté. On ne peut pas s'en tirer sans risquer la vie des gens retenus contre leur gré...

«Léo de Urlevan

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CENDANT





RIVERWORLD

Concevoir un jeu de stratégie en temps réel et en 3D à la manière de Battlezone demande un savoir-faire et un sérieux dont Cryo n'a apparemment aucune idée car Riverworld est un jeu ennuyeux et truffé de bugs. On bâtit des maisons pour des troupes qui refusent d'y loger, les hommes de votre propre équipe construisent des bâtiments adverses puis se mettent à les détruire tout de suite après, des édifices se mettent à pousser comme des champignons, sans aucune raison (normalement, il faut qu'un bâtisseur se trouve à proximité), les caméras qui suivent les personnages n'en font qu'à leur tête et enfin le jeu mouline sérieusement au bout de dix minutes. Le plus drôle, c'est que l'éditeur m'a fait parvenir la chose en me prévenant que j'allais passer un bon week-end : il savait déjà que j'allais foutre le jeu à la poubelle.



«Jeff

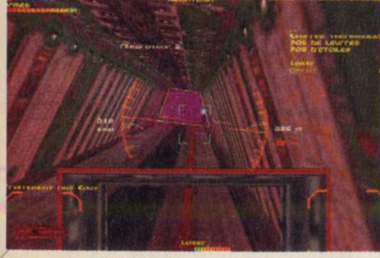
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRYO





HARDWAR

Après deux siècles d'ultralibéralisme, la vie s'est légèrement dégradée sur Titan. Une seule option s'offre à vous pour sortir de votre quotidien : trouver du fric. Pour cela, vous pouvez choisir entre trois professions (marchand, récupérateur ou agresseur). À bord du petit vaisseau que vous pilotez dès le départ du jeu, vous allez devoir remplir des missions ponctuelles afin d'améliorer le montant de votre compte en banque. Énoncé tel quel, le concept du jeu, très proche de celui de Sub Culture (par exemple) semble intéressant — surtout que la taille du monde dans lequel vous évoluez se révèle importante. Hélas, après quelques heures de jeu, l'ennui prédomine... Et la réalisation ne vous estomaquera pas, puisque même en mode 3Dfx, le point de vue apparaît relativement restreint. Quant aux décors, ils sont plutôt moches et les bruitages, pas bien terribles, ne rachètent pas l'ensemble.



«Rodolphe

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SOFTWARE REFINERY - INFOGRAMES





ET SI NOUS FAISIONS MIEUX CONNAISSANCE ?

Voici donc notre sondage. Merci de le compléter, et surtout de penser à nous l'envoyer... Car nous avons envie de mieux vous connaître, afin de comprendre ce que vous attendez d'un magazine tel que le nôtre. Dites-nous donc tout ce qui vous passe par la tête !

VOUS ET PC SOLUCES

Depuis quand achetez-vous PC SOLUCES ?

....

Comment avez-vous connu PC SOLUCES ?

- Par la publicité.......................... ❑
- Par quelqu'un de votre famille.......... ❑
- Par un(e) ami(e).......................... ❑
- Chez votre marchand de journaux.......... ❑
- Autres : ....

Trouvez-vous facilement PC SOLUCES chez votre marchand de journaux ?

Oui ❑ Non ❑

Quelle motivation vous pousse à acheter PC Soluces ?

(Pour indiquer votre degré de motivation, numérotez par ordre de préférence de 1 à 7, «1» représentant le degré le plus élevé.)

- Le prix.......................... ❑
- Le magazine sur CD-ROM.......................... ❑
- Le supplément solutions et astuces.......... ❑
- Le magazine d'infos et d'actualités.......... ❑
- La couverture.......................... ❑
- Les démos jouables et les fichiers.......... ❑
- L'ensemble.......................... ❑

Qu'est-ce qui vous inspire le plus dans notre journal ?

(Numérotez par ordre de préférence de 1 à 5, «1» représentant le plus haut intérêt)

-> Le magazine d'actualités

	1	2	3	4	5
News	❑	❑	❑	❑	❑
Bloc-notes	❑	❑	❑	❑	❑
Sur vos écrans	❑	❑	❑	❑	❑
Dossiers/Enquêtes	❑	❑	❑	❑	❑
Internet	❑	❑	❑	❑	❑
Multimédia	❑	❑	❑	❑	❑
Bouquins	❑	❑	❑	❑	❑
Previews	❑	❑	❑	❑	❑
Shopping	❑	❑	❑	❑	❑
Crash test (matériels)	❑	❑	❑	❑	❑
En développement	❑	❑	❑	❑	❑
Petites bourses	❑	❑	❑	❑	❑
Add-ons	❑	❑	❑	❑	❑

Quelles rubriques aimeriez-vous y voir se développer ou apparaître ?

....

....

....

-> Le supplément solutions :

	1	2	3	4	5
Les solutions	❑	❑	❑	❑	❑
SOS/Courrier des lecteurs	❑	❑	❑	❑	❑
Triche-Trash	❑	❑	❑	❑	❑
Système D	❑	❑	❑	❑	❑

Quelles rubriques aimeriez-vous y voir se développer ou apparaître ?

....

....

....

-> Le CD-ROM :

	1	2	3	4	5
Les vidéos	❑	❑	❑	❑	❑
Les patches et mises à jour	❑	❑	❑	❑	❑
Les Add-ons (niveaux suppl.)	❑	❑	❑	❑	❑
Les démos jouables	❑	❑	❑	❑	❑
Les fichiers d'astuces et de sauvegardes	❑	❑	❑	❑	❑

Quelles rubriques aimeriez-vous y voir se développer ou apparaître ?

....

....

....

Trouvez-vous les solutions publiées fiables ?

Oui ❑ Ça dépend ❑ Non ❑

Le fait que le supplément solutions est en noir et blanc vous gêne-t-il ?

Oui ❑ Non ❑

Trouvez-vous que les solutions publiées sont... trop récentes ❑ trop vieilles ❑ juste comme il faut ❑

Les solutions sont-elles suffisamment détaillées (plans, images, textes...) ?

Oui ❑ Non ❑

Vos remarques : ....

....

....

Comment trouvez-vous les notes des jeux testés dans la rubrique «Sur vos écrans» ?

- Bien, je suis généralement d'accord avec vous.......................... ❑
- Moyen, c'est assez variable.......................... ❑
- Nul, vous dites n'importe quoi !.......................... ❑

Quel est le principal défaut de PC Soluces ?

....

....

Quelle est la principale qualité de PC Soluces ?

....

....

....

Quelle note donneriez-vous à ce numéro ?

...... /20

VOUS ET VOTRE ORDINATEUR

Indiquez-nous le type de configuration que vous possédez...

PC (Pentium 75, 100, 133...) : ....

Système d'exploitation-version(s) de Windows : ....

Mémoire (16, 32 Mo....) : ....

Carte vidéo (modèle) : ....

Carte accélératrice 3D (modèle) : ....

Joystick/joypad/volant Oui ❑ Non ❑

Imprimante Oui ❑ Non ❑

Modem Oui ❑ Non ❑

Quel type de matériel comptez-vous acheter dans les mois à venir ?
(Précisez si possible le type ou le modèle)

Modem .... ❑

Imprimante .... ❑

PC (préciser type de configuration).................... ❑

Lecteur de DVD .... ❑

Carte 3D accélératrice (3Dfx, Power VR...) ...... ❑

Autres, précisez : ....

Êtes-vous abonné à Internet ?

Oui ❑ Non ❑

Avez-vous déjà consulté Internet ?

Oui ❑ Non ❑

Qu'est-ce qui vous intéresse sur Internet ?
(Notez vos préférences de 1 à 5, «1» correspondant au maximum d'intérêt.)

Les infos .... ❑

Le téléchargement .... ❑

Le dialogue .... ❑

Les petites annonces .... ❑

La création de pages .... ❑

Avez-vous déjà téléphoné au 08 36 68 14 16 ou consulté nos services 3615 PC SOLUCES ?

Oui ❑ Non ❑

Avez-vous déjà consulté notre site Internet ?

Oui ❑ Non ❑

PARLEZ-NOUS DE VOUS...

Quel est le genre de jeux que vous préférez ?
(Notez vos préférences de 1 à 10, «1» correspondant au maximum d'intérêt)

Arcade .... ❑

Action .... ❑

Simulation .... ❑

Stratégie .... ❑

Aventure .... ❑

Doom-like .... ❑

C & C-like .... ❑

Gestion .... ❑

Réflexion .... ❑

Wargame .... ❑

Où achetez-vous vos jeux, votre PC et vos périphériques ?

	PC	*Jeux*	*Périph.*
Magasins spécialisés (Micromania, Score Games...)	❑	❑	❑
Multispécialistes (FNAC, Megastore...)	❑	❑	❑
Grandes surfaces	❑	❑	❑
Vente par correspondance	❑	❑	❑

Vous habitez dans une commune de...

moins de 10 000 habitants.................... ❑

de 10 000 à 30 000 habitants .... ❑

de 30 000 à 100 000 habitants .... ❑

En région parisienne.................... ❑

Quelle est votre profession ?

Profession libérale.................... ❑

Fonctionnaire.................... ❑

Cadre.................... ❑

Ouvrier.................... ❑

Employé .... ❑

Commerçant.................... ❑

Agriculteur.................... ❑

Étudiant / lycéen.................... ❑

Sans emploi .... ❑

Autres, précisez : ....

Dans votre entourage, d'autres personnes lisent-elles PC SOLUCES ?

Oui ❑ Non ❑

Combien sont-elles, à part vous : ....

Qui sont ces personnes ?

Parents .... ❑ Enfants.................... ❑

Frère, sœur .... ❑ Un(e) / des ami(e)s.. ❑

Quel âge avez-vous ? Moins de 15 ans.. ❑

15 / 17ans ..... ❑ 18 / 24 ans .... ❑

25 / 34 ans .... ❑ Plus de 35 ans.... ❑

Lisez-vous d'autres magazines de jeux vidéo traitant du PC ?

Oui ❑ Non ❑

Si oui, lesquels ? ....

Enfin, avez-vous une remarque à formuler ? Allez-y, profitez-en pour vider votre sac, pas de pitié — pourvu que ce soit constructif ! (Si la place vous manque, vous pouvez nous écrire sur papier libre.)

....

Merci de nous avoir consacré du temps pour répondre à ce sondage et d'indiquer ci-dessous vos coordonnées.

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse ....

C.P. : ....

Ville : ....

Pays : ....

Merci de compléter ce sondage
et de le renvoyer à :
PC SOLUCES / SONDAGE
6, bd du Général Leclerc
92115 CLICHY Cedex.







H.E.D.Z.

L'originalité des jeux actuels réside souvent dans l'emploi de telle ou telle nouvelle technique de 3D, mais parfois cela manque de fun et d'innovation ludique. Ici, l'originalité se trouve dans le concept de jeu, pas dans sa réalisation. L'action est vue de dos et en 3D, au sein de décors comportant plates-formes, couloirs, pièces, portes — jusque-là rien d'original : attendez, ça vient... En guise d'armes, vous disposez de H.E.D.Z. (qui sont en fait des têtes : «heads», en anglais, donne H.E.D.Z. en hasbro). Ces têtes proviennent de corps humains et ont été rapportées par des extraterrestres qui organisent des grands jeux de guerre sur leur planète natale. Ces H.E.D.Z. sont donc interchangeables durant la partie, le but ultime de chaque niveau consistant à récupérer le plus grand nombre de caboches en les dérobant à leur propriétaire, rencontré sur le plateau de jeu... Ainsi, il se révèle possible de collectionner quelque deux cent vingt personnages, sachant que chacun d'entre eux possède des caractéristiques propres (force, rapidité, longueur de saut, puissance de tir), en plus de celles du malheureux à qui on a piqué le chef.

Un site Internet a spécialement été ouvert afin de vous permettre de jouer en réseau et d'échanger des H.E.D.Z. ! Vous pourrez donc les collectionner, mais avant de les avoir toutes, beaucoup d'eau coulera sous les ponts... Malheureusement, il faut bien avouer que la réalisation apparaît assez pauvre, avec des graphismes certes hauts en couleur — mais ma foi assez laids... La maniabilité n'est pas excellente non plus, avec des angles de caméra pas toujours faciles à gérer au cours d'une attaque. La première impression ne semble donc pas très flatteuse, voire pénible et risible. On finit cependant par accrocher au jeu et surtout à l'accumulation de H.E.D.Z., d'autant que la bande-son se révèle de premier ordre. Toutefois, il n'est pas sûr que tout le monde apprécie ce genre de soft... D'ailleurs, à la rédac, j'ai d'abord pleuré en voyant les graphismes et puis rigolé en comprenant le concept. Ensuite, en jouant, j'ai éprouvé un certain attrait pour le titre. Juste un détail : tout le monde se moque de moi !



François

Développeur - Distributeur : Vis Interactive
Hasbro Interactive

59% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



SPEC OPS

Spec Ops est un jeu pour ceux qui en ont, fait par des qui en avaient quand il fallait, puisque ce sont de vrais rangers qui en ont eu l'idée et ont servi de conseillers. C'est une sorte de Commandos en vue objective et en 3D temps réel qui vous met dans la peau d'un ranger en mission spéciale, Spec Ops étant l'abréviation de Special Operations. Pas d'assaut en masse donc, mais des missions secrètes à accomplir en temps limité dans la plus grande discrétion, par tous les temps, sur tous les continents, à l'aide d'un coéquipier qui vous sera bien utile.



Graphiquement c'est très réussi, aussi bien les décors que les personnages. Votre panoplie de base dépend des rangers que vous choisissez, votre armement étant plus ou moins lourd et adapté aux missions, lesquelles sont extrêmement variées. Vous devrez dès le départ attaquer un camp ennemi à deux, de nuit. Tendre une embuscade à un camion et récupérer un module tombé entre les mains des Russes suite au crash d'un avion espion. C'est très dur, vous ne pourrez pas appeler la cavalerie à la rescousse et devrez vivre sur ce que vous récupérerez chez l'ennemi, des recharges de munitions au gilet pare-balles. On fait trois pas, on regarde à gauche, à droite, et on flippe ! On tire, on court, on crie (non, pas dans le jeu, dans la vraie vie), on donne des ordres de base à son coéquipier. Ça ressemble à une partie de paint-ball à balles réelles avec charges explosives en prime.

Luis

Développeur - Distributeur : Zombie / Take Two Interactive

75% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



LES JEUX DE GOLF FONT SOUVENT RIGOLER : C'EST UN JEU DE VIEUX DÉBRIS, C'EST CHIANT, C'EST LENT, ON NE COMPREND RIEN, ON N'EN À RIEN À FOUTRE !

leçon de golf avec tiger woods

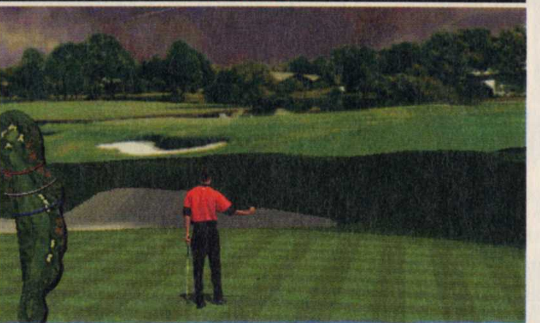
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF











Même si les dernières évolutions techniques ont permis d'améliorer considérablement l'aspect visuel des choses, avec de vrais joueurs filmés dans leurs plus beaux swings, il est certain que l'ensemble manquait généralement de fun ! Manifestement, c'est un point sur lequel les développeurs d'EA Sports n'étaient pas d'accord... Du coup, ils ont beaucoup travaillé car Tiger Woods '99 flashe un max, grâce à des mouvements de caméras très vifs, qui suivent la balle selon des angles différents. Vraiment impressionnant... La beauté du jeu s'impose, avec ses décors, les spectateurs et un ciel bleu comme l'enfer (tout cela digitalisé), sans oublier les zoziaux cui-cuitant dans les bois — on s'y croirait !

Le jeu est donc en 3D, doté d'un moteur extrêmement performant qui permet de visualiser en temps réel la zone visée avec tous les paramètres nécessaires (distance, relief, vent). Plusieurs incrustations vidéo sont possibles, ce qui rend le jeu incroyablement vivant et très dynamique. Et les attitudes caractéristiques du sieur Woods ont été filmées de manière à rendre idéalement la perfection de sa technique. Une pure merveille !

Tous les coups figurent par conséquent dans la panoplie, avec tous les effets désirés, et vous avez à disposition quatorze clubs (impossible de ne pas trouver le bon...). De plus, le niveau de difficulté étant paramétrable, vous pourrez activer certaines aides et coups conseillés. En ajoutant à cela les astuces de Tiger en vidéo, vous deviendrez le roi du PGA Tour ! Douze parcours vous sont proposés, réalisés selon la topographie de chaque green et de chaque practice, à la graminée près. Le jeu en réseau, via le Net, ne sera pas à négliger, puisqu'en théorie, il sera possible de disputer un tournoi contre deux cents joueurs... Bon courage ! Et avant de vous attaquer aux «Net-golfeurs» du monde entier, n'hésitez pas à vous entraîner seul ou avec des partenaires, à vous inscrire dans des tournois et à vous impliquer dans tous les types de situations habituellement disponibles. Faculté vous sera donnée d'incarner une vingtaine de joueurs du «Tour», ou bien de créer votre propre perso. Manquent juste les commentaires de Nelson (peut-être une idée de patch ?). Voilà l'occasion rêvée de combler votre handicap !

1 - Vous avez accès à la carte du parcours, avec la topographie réelle.
2 - Le panneau de paramétrage se révèle très complet : vous y découvrirez les différents clubs disponibles, les styles de coups et les effets à exécuter...
3 - Les vidéos et les conseils de Tiger Woods vous aideront à réaliser des coups somptueux, comme à la télé (commentaires de Nelson et autres spécialistes)...

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS

85%

intérêt : ★★★★☆
réalisation : ★★★★☆

François : LES JEUX DE GOLF S'ADRESSENT LA PLUPART DU TEMPS À DES PASSIONNÉS, MAIS IL EST VRAI QU'EN TANT QUE NON PRATIQUANT, JE DOIS BIEN RECONNAÎTRE QUE LE JEU EST MAGNIFIQUE ET TRÈS INTÉRESSANT. TOUT EST TRÈS RÉALISTE ET SIMPLE D'UTILISATION. ON S'ATTACHE TRÈS RAPIDEMENT ET LE JEU PEUT DURER, DURER, SANS QUE L'ON SE LASSE.

Yann : TIGER WOODS EST SANS CONTESTE LE PLUS BEAU JEU DE GOLF, AVEC DES VIDÉOS MAGNIFIQUES DU CÉLÈBRE JOUEUR. LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA SONT ÉTONNAMENT DYNAMIQUES ET RENDENT LE JEU TRÈS VIVANT ET VRAIMENT INTÉRESSANT. LES COUPS SONT TRÈS COMPLETS. RESTE A AIMER LE GOLF...

\+ LA QUALITÉ DES GRAPHISMES ET DE LA VIDÉO - LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA TRÈS DYNAMIQUES - LA QUANTITÉ ET LE RÉALISME DES COUPS ET EFFETS DISPONIBLES.

LES PUTS NE SONT PAS TOUJOURS ÉVIDENTS - C'EST DU GOLF.... C'EST PRATIQUEMENT TOUT CE QU'ON PEUT LUI REPROCHER





On est en octobre et vous n'avez plus beaucoup d'argent... Il faut dire que les cornets de glace italienne vous ont coûté bonbon aux Sables-d'Olonne et qu'il va falloir économiser pour acheter le Megaman rouge destiné au Noël du petit Éric. De plus, vous avez dû racheter de la Ram pour jouer à Unreal et France Telecom vous menace de coupure si vous ne payez pas vos factures. Et les jeux, dans tout ça ? Heureusement, il vous reste cette rubrique pour continuer à assouvir votre passion ludique sans voir cette branche pourrie de l'arbre de l'évolution que forment les huissiers de justice débarquer chez vous...

PETITES BOURSES

3D POWER NPACK

Sega

Le 3D Power Pack est la première compilation de Sega qui se décide enfin à faire comme les autres éditeurs, c'est-à-dire ressortir sous forme «budget» des jeux vieillissants. Bon, allons droit au but : sur les trois jeux inclus, on peut déjà oublier Worldwide Soccer, une simulation de foot laide et très superficielle. Reste Sega Rally, la course de voitures référence (mais qui commence à prendre de la bouteille face aux jeux actuels) et l'excellent Virtua Fighter 2, que l'on peut encore considérer comme le meilleur jeu de baston sur PC (mais il faut dire que la concurrence n'y est pas rude...).

Prix : 300 F environ
Configuration : Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95





FAMILY PACK

Sega

Décidément, ça bouge chez Sega, puisque j'ai à peine le temps d'écrire quelques lignes de texte que voici une deuxième compilation, plus orientée famille. Elle propose quatre jeux mignons destinés à occuper les enfants pendant que les parents font de la gym dans leur chambre...

Au programme donc : Ecco le Dauphin, Sonic CD, Baku Baku et Bug! — trois jeux de plates-formes et un Tetris-like. Bon d'accord, tout cela sent un peu la Megadrive et détonne un peu par rapport au Pentium 300 «made in Carrefour de papa», mais un bon Baku Baku reste toujours une valeur sûre...

— «Papa, ça y est, le lapin a mangé les carottes mais... qu'est-ce que tu fais avec maman ?

— Euh, c'est rien, ma chérie, va voir le singe, il demande des bananes, je crois...»

Prix : 280 F environ
Configuration : Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95





SUB CULTURE

Ubi soft

La vie est injuste ! Vous en doutiez ? Un exemple : Sub Culture n'a pas eu de succès alors que Deer Hunter (simulation de chasse aux daims...) est numéro un des ventes aux États-Unis depuis plusieurs mois et que Frogger a si bien marché qu'une séquelle est prévue... Tout ça, c'est de votre faute à vous, les lecteurs. On vous avait bien dit que Sub Culture était un très bon jeu, à l'époque de sa sortie. Et vous, rien — ces messieurs-dames préfèrent dépenser leur argent dans des parties de baby-foot ou l'achat de Rebel-Rebel pour sentir bon comme Philippe Candeloro... Beau, alliant la gestion et un peu d'action au cœur d'un monde sous-marin enchanteur, Sub-Culture vous met aux commandes d'un petit bathyscaphe, à bord duquel vous remplissez des missions destinées à remplir vos fouilles. Heureusement, Sub Culture ressort pour un prix bradé et vous n'avez désormais plus aucune excuse de ne pas y jouer, à moins que vous ne fassiez une allergie aux produits de la mer. Et encore, vous avez intérêt à m'envoyer des certificats médicaux, sinon...

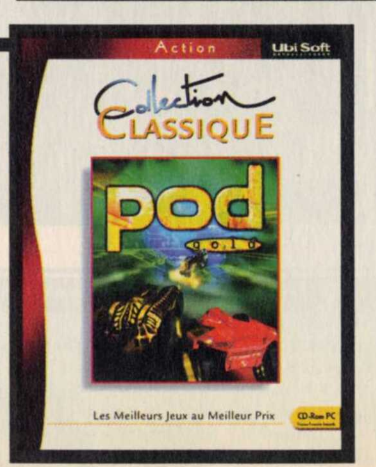
Prix : 300 F environ
Configuration : Pentium 75, 16 Mo, SVGA, Windows 95 / DOS

POD GOLD

Ubi Soft

Damned, j'ai un coup de blues — je vieillis... Déjà les premiers cheveux gris... Je m'inquiétais mais alors là, je viens de rejouer à Pod et ce qui me semblait extraordinaire il y a un an et demi me paraît désormais complètement dépassé. À l'époque, 3Dfx, MMX... ces noms nous faisaient rêver... À présent, la 3Dfx 2 doit faire face à une concurrence féroce et on cherche encore à quoi peut bien servir le MMX (un perso pour le prochain album d'Astérix ?). Quoi qu'il en soit, les graphismes et les bruitages de cette course de voitures «ex-futuristes» ne font vraiment plus le poids face à la concurrence et on aurait aimé un prix plus proche du billet orné de la face de Cézanne... Braquez la tirelire de votre petit frère ou de votre fils (ou de qui vous voulez) et allez acheter NFS 3 si vous aimez les jeux de bagnoles.

Prix : 150 F environ
Configuration : Pentium 133, 16 Mo, SVGA, Windows 95







LBA 2

Electronic arts

Amis fleur bleue, réjouissez-vous, les aventures de Twinsen sont désormais accessibles pour le prix de trois places de cinoche. Le jeu n'a pas pris une ride et constitue toujours une référence dans son registre, tant le nombre de bons jeux d'aventure sortis depuis un an apparaît dramatiquement faible. Les énigmes sont retorses sans être impossibles à résoudre et la rondeur des graphismes 3D se révèle toujours aussi agréable à l'œil. C'est vrai que l'histoire baigne dans un fond un peu cucul la praline mais ça vous changera un peu de Quake II.

Prix : 130 F environ
Configuration : Pentium 133, 16 MO, SVGA, Windows 95

Theme hospital

Electronic arts

— «Docteur Ross, y a Theme Hospital qui sort dans les jeux "budget"...»

— M'en fous, passe-moi plutôt le défibrillateur !

— Mais, docteur, c'est marrant, ce jeu : gérer un hôpital, combattre des maladies idiotes, utiliser des appareils délirants...

— Écoute, petite, t'es nouvelle dans le métier, crois-en mon expérience, les premiers moments de rigolade passés, on se rend compte que tout cela est quasiment impossible à gérer, tant le jeu est difficile. Vite, une injection d'Aspégic 1022 !

— Oui, docteur !

— Et puis, tout cela devient vite mortellement ennuyeux à force de répétitivité. À propos, virez-moi ce macchabée, faut qu'j'aille mettre la Jag' en révision...»

La prescription de notre spécialiste préconisera donc de s'abstenir de jouer à ce «Sim Clinic», très proche dans l'esprit de Theme Park, et tout aussi injouable...

Prix : 130 F environ
Configuration : Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95



Dungeon keeper gold

Electronic arts

C'est clair, Dungeon Keeper n'est pas le jeu du siècle mais il n'en reste pas moins très agréable à jouer... Vous y incarnez l'ignoble seigneur d'un donjon, que de preux héros cherchent à vaincre pour mettre un terme à ses méfaits. Vous devez donc y attirer des monstres et y tendre des pièges vicieux pour empêcher que ces Lancelot du Lac au petit pied ne pillent vos trésors. Les chevaliers ennemis apparaissent bien un poil crétins mais on n'a pas si souvent l'occasion d'endosser le rôle d'un vrai méchant dans un jeu mêlant stratégie et action. De plus, cette version «Gold» inclut l'add-on «Deeper Dungeons» afin de prolonger la durée de vie de la bête. Alors, si vous appréciez les femmes moulées dans le latex qui aiment se faire fouetter, n'hésitez pas à passer un pantalon au-dessus de votre string clouté et foncez acheter Dungeon Keeper Gold...

Prix : 130 F environ
Configuration : Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95



Get medieval

Microïds

Ce jeu se révèle étrangement envoûtant. Pourtant, il n'a a priori pas grand-chose pour lui : pas d'effets 3D qui tuent la gueule, une action primitive et un scrolling moyen. Et pourtant, nous y avons joué pendant des heures. J'écris «nous» car c'est tout simplement un remake de Gauntlet, qui permet donc à quatre joueurs de jouer en simultané sur un PC. Pour les plus jouvenceaux d'entre vous, rappelons que «Gauntlet» a été le premier jeu d'arcade où un quatuor pouvait massacrer du streum simultanément. Chacun adoptait un personnage bien caractéristique et tous erraient dans des donjons vus de dessus pour y chercher la sortie du niveau. Get Medieval apparaît comme un excellent Gauntlet-like et tous ceux qui se sont ruinés dans les bistrots avec son illustre modèle dépenseront bien quelques brouzoufs encore pour jouer avec son petit-fils...

Prix : 200 F environ
Configuration : Pentium 166, 16 Mo, SVGA, Windows 95

The dark eye

Gt Interactive

À sa sortie, ce jeu d'aventure a fait un peu figure d'extraterrestre dans le monde aseptisé des jeux vidéo. Comme il était librement inspiré du monde d'Edgar Allan Poe, la trame de son histoire se démarquait des habituels poncifs du genre. Plus étonnant encore, l'esthétique du jeu ne se rapprochait de rien de connu. À ce titre, The Dark Eye est une vraie création et non pas un «machin-like» de plus. Si vous aimez l'originalité et les jeux d'aventure, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçu.

Prix : 100 F environ
Configuration : Pentium 60, 16 Mo, SVGA, Windows 95







LA LISTE DES COURSES

VIVONS COMME DES RICHES



RACE LEADER FORCE FEEDBACK

Constructeur : Diamond

Prix : environ 800 F TTC

Oui, il l'a fait ! Guillemot nous propose un ensemble (pédalier plus volant) à retour de force pour moins de 1 000 F ! À nous les joies des courses de bagnoles comme si on y était... Le volant, à retour de force donc, vibre dans les virages et se révèle très robuste, tout comme les pédales. Une fois que vous l'avez branché sur un port série, il suffit d'installer le driver pour Windows, et vous n'avez plus qu'à configurer la vingtaine de touches pour profiter de votre jeu comme jamais. Un grand bravo à ce constructeur français qui garde toujours une longueur d'avance sur la concurrence ! Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici un extrait de la liste des jeux compatibles : F1 Racing Simulation, Pod, Speed Buster, Ultimate Race Pro, Interstate 76 Nitro Riders ou encore Castrol Honda Superbike...



MAXI DVD THEATER 5X MAX

Constructeur : Guillemot

Prix : environ 1 750 FTTC (lecteur seul environ 1 200 FTTC)

Guillemot remet à jour sa gamme de matériels. Pour preuve, voici le DVD Theater, qui passe à la vitesse supérieure... On retrouve donc un lecteur de DVD 5X, qui lit les CD à la vitesse 32X et une carte de décompression MPEG 2 Realmagic Hollywood+. En plus de nous offrir une image d'une excellente qualité, cette carte supporte le format sonore AC-3, qui nous donne accès (pour peu que l'on dispose d'un ampli et d'enceintes adaptées) au Home Cinema et à ses six sources sonores. Bref, du bon matos, simple à installer, et plutôt bon marché comparé à la version de salon !

MAXI SCAN A4 PARALLEL 36-BITS

Constructeur : Guillemot

Prix : environ 900 FTTC

Avec l'explosion d'Internet et du multimédia, on est de plus en plus souvent amené à utiliser des images. Or les sources numériques ne sont pas inépuisables et la numérisation des documents finit, tôt ou tard, par s'imposer. La solution du scanner se branchant sur le port parallèle se révèle la solution la plus simple et la moins coûteuse. Quelle chance : Guillemot nous propose son tout nouveau scanner couleur 36 bits, disposant d'une résolution optique on ne peut plus satisfaisante de 600 x 1 200 dpi ! Il peut ainsi numériser des documents en soixante-huit milliards de couleurs (ce qui est bien supérieur aux besoins courants !) ou en quatre mille quatre-vingt-seize niveaux de gris — et ce en une seule passe...

CYBORG 3D DIGITAL

Constructeur : Saitek

Prix : environ 400 FTTC (version USB, environ 450 FTTC)

Ce joystick — aïe, aïe, aïe ! — ma mère qu'il est beau ! Il est robuste, et sa forme, elle est tellement design qu'elle m'arrache des larmes grosses comme le petit doigt... Il a toutes les fonctions : tu demandes, il le fait ! Tu veux avancer ? Tu pousses et t'avances, eh oui... Tu veux tourner la tête ? Hop !, tu fais pivoter le manche, et hop !, ta tête tu la vois, elle tourne... T'es gaucher ? Et alors, il est pas raciste, le Cyborg, il s'adapte, pas de problème... Il a l'interface à Bill Gates dans la tête, plein de boutons — tu les programmes, c'est facile, ma mère, c'est facile ! Allez, rentre dans la boutique, tu vas attraper froid — et je fais un prix !





Sound Blaster Live !

Constructeur : Creative Labs

Prix : environ 1 500 F TTC

Ça y est, Creative Labs sort de sa léthargie et repart à l'assaut du marché des cartes son, domaine dans lequel Diamond et Guillemot lui font de la concurrence... Bref, cette carte a tout ce qu'il faut pour se placer en position de leader et Creative en paraît tout guilleret. Le gros point fort de cette carte est le support de l'EAX (Environmental Audio Extension), qui vous plongera au cœur de l'action grâce à sa gestion de quatre enceintes et d'un caisson de basses. Autre changement : la nouvelle Sound Blaster, contrairement à ce que le constructeur annonçait il y a un an, est au format PCI et non plus ISA. Pour le reste, c'est toujours du sérieux, selon l'habitude de Creative. D'ailleurs, on sent que le DVD Encore Dxr2 est passé par là, puisque cette carte supporte le format sonore AC-3.

PC Works FourPointSurround

Constructeur : Creative

Prix : environ 800 F TTC

Pour accompagner la Sound Blaster Live ! et nous faire profiter pleinement du son 3D, Creative propose un kit comprenant quatre enceintes et un caisson de basses pour un prix on ne peut plus intértessant. Bonne idée, ce kit comprend aussi deux pieds pour poser les enceintes arrière à hauteur d'oreille. Bref, une offre qui intéressera les joueurs voulant s'immerger dans le monde du jeu vidéo ou du DVD.



Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3D isométrique
Système de représentation en deux dimensions qui permet d'afficher des décors en trois dimensions (3D), mais sans les effets de perspective.

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Alpha Blending
Effet qui permet de gérer les transparences. Cela permet de rendre réalistes la fumée et les vitres teintées, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Anti-aliasing
Anticrénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Bi-linear Filtering
Lissage de la texture par le calcul de la valeur de chaque point en fonction de ses quatre voisins. C'est l'effet de flou que l'on aperçoit sur les textures en gros plan. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénient, dont le fogging.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

DVD-ROM
Nouveau standard de disque optique pour les ordinateurs capables de stocker jusqu'à 17 Go de données.

Ecran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical, permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

Émulateur
Programme permettant de faire tourner des logiciels destinés à d'autres machines. Sur PC, on trouve toutes sortes d'émulateurs : CPC 6128, Mac, Super Nintendo, PlayStation... Tout cela est parfois illégal.

FMV
Full Motion Video (cf. Scène cinématique).

Fogging
Brouillard. Le fogging est un effet qui limite le clipping dans les jeux, ce qui permet de réduire le nombre d'objets affichés à l'écran sans perdre en réalisme. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

Gouraud Shading
Cf. Ombrage de Gouraud.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement d'un couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

MHz
Mégahertz. Soit un million de hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de texture affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela épargne d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Z-Buffering
Calcul de l'affichage des points d'une scène 3D. Lorsque plusieurs points se situent au même endroit de l'écran, seul le plus proche est affiché. On stocke donc chaque point avec sa coordonnée Z dans une zone de la mémoire. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Matrox, géant canadien des cartes graphiques, est loin d'être un nouveau venu sur le marché de la carte d'accélération 3D. Distancé par 3Dfx et ses circuits Voodoo, devancé par Intel et son i740, loin d'être satisfait par Nec et son PowerVR 2 équipant la M3D, Matrox a décidé de ses retrousser les manches et de créer sa propre puce. Le résultat, le G200, est enfin disponible.

Yann Lebecque

CRASH TEST

cartes G 200



Une accélération de 200 g ?

Qu'on se le dise tout de suite, le G200 n'est pas un accélérateur graphique 3D, mais bel et bien une solution complète pour la 2D, la 3D et la vidéo. Matrox reste en effet proche du milieu professionnel, comme de ceux du jeu et du multimédia. C'est pourquoi le constructeur propose trois produits distincts, bien qu'assez proches en termes de performances.

Des cartes "tout-en-trois"

Les cartes Matrox à base de G200 sont donc des cartes «tout-en-un», prenant en charge l'affichage dans son ensemble : 2D pour les logiciels de dessin, de montage vidéo ou de présentation, et 3D pour les jeux ou les logiciels de modélisation.

Pour les professionnels, nous trouvons donc la Millennium G200, dotée de mémoire de qualité (de la SGRAM, spécialisée dans l'affichage), et d'un RAMDAC plus performant. Le RAMDAC (RAM Digital Analogic Converter) est le circuit prenant en charge la conversion numérique/analogique qui permet d'envoyer un signal au moniteur. Un RAMDAC de fréquence élevée est nécessaire pour un affichage irréprochable dans les très hautes résolutions utilisées dans le domaine des arts graphiques. Cette carte nous servira de base de test pour le G200, sachant que ses performances en 3D sont très proches de celles de la Mystique G200. Donc aux joueurs, La Mystique G200 propose une mémoire d'un moins haut niveau (de la SDRAM), un RAMDAC moins impressionnant (mais largement suffisant pour les résolutions utilisées par les jeux), et une sortie vidéo pour jouer ou visionner les DVD sur la télé.

Enfin, la Marvel G200, dont nous vous parlions le mois dernier, est destinée avant tout aux férus du montage vidéo.

Comme vous le voyez, ces trois cartes, bien que très proches et d'un prix comparable (en fait, Mystique et Millennium sont vendues au même prix), sont clairement destinées à des utilisateurs précis, une habitude chez Matrox.

Matrox toutes options

Reprenant le principe des cartes filles qui a fait le succès des cartes Mystique, Matrox propose toute une gamme de celles-là. Rappelons que le Rainbow Runner, permettant de faire du montage vidéo, a été très bien accueilli par le public.

Le G200 n'ayant rien à voir avec ce que Matrox a proposé ultérieurement, les cartes filles ne sont donc compatibles qu'avec les cartes à base de G200. Elles portent l'appellation de «G Series». Au rayon «plus», nous trouvons une carte de décompression MPEG-2 permettant la lecture de DVD en plein écran, ce que peut faire un Pentium II 400 sans problème, mais surtout la prise en charge du codage AC3 gérant six enceintes, indispensable à un Home Theater digne de ce nom. On trouve aussi une carte qui envoie un message numérique aux écrans plats selon un tout nouveau standard, évitant de ce fait de leur intégrer un convertisseur numérique/analogique. Du coup, les écrans plats risquent de devenir, enfin, plus abordables. Mais c'est un autre sujet...

Moi, jeux

Oui, oui, on y arrive. Parlons de la qualité de l'image en 3D, point le plus important pour les joueurs que nous sommes. Soyons francs, le G200 n'offre pas la même puissance qu'un Voodoo 2, mais plutôt celle de l'i740. Mais il faut savoir, quand même, que le Voodoo 2 n'a pas encore donné toute la mesure de sa puissance, réellement impressionnante. En effet, deux Voodoo 2 en mode SLI ne doublent pas les performances d'affichage, parce que le processeur, aussi puissant soit-il à l'heure actuelle, n'est pas encore à la hauteur. Ce n'est pas le cas avec les cartes i710 ou G200. La différence n'est donc pas flagrante. L'enjeu porte sur la pérennité du produit, notion qui perd de plus en plus de son sens, avec l'arrivée sans cesse accélérée de nouveaux produits. Ainsi, avant que le Voodoo 2 n'atteigne ses limites, 3Dfx aura mis à notre disposition un nouveau produit encore plus fort.

Mais revenons à Matrox. Lorsqu'on lance un jeu (Turok, Forsaken, G Police ou Incoming), force est de constater que le résultat est à la hauteur de nos exigences, avec une grande qualité d'image, une résolution parfois incroyable (le 1 280 x 1 024 ne lui pose pas de problème, contrairement aux Voodoo) et une fluidité exemplaire. Reportez-vous au tableau comparatif des performances pour vous faire une idée.

	Diamond Monster 3DII (*)	Diamond Stealth II G460	Matrox Millennium G200 8 Mo AGP
CHIPSET	3Dfx Voodoo 2	Intel i740	Matrox G200
Forsaken 640x480	83 fps	54 fps	44 fps
Forsaken 800x600	76 fps	40 fps	36 fps
Forsaken 1024x768	non supporté	27 fps	29 fps
Turok 640x480	48 fps	41 fps	23 fps

(*) Option de désynchronisation Glide désactivée

Du côté subjectif, parlons de la beauté des graphismes. En effet, le G200 affiche des graphismes d'une chaleur réellement époustouflante, qui nous change un peu de l'aspect légèrement pâlot des 3Dfx. Ici, les effets de lumière sont réellement magnifiques, et le rendu du light-sourcing (en particulier dans Forsaken, très friand de ce genre d'effets lorsque l'on tire dans les couloirs) est sans aucun doute l'un des plus beaux que l'on ait vus depuis longtemps.

En conclusion, la Matrox se révèle réellement impressionnante. D'une part, elle propose une accélération 3D tout à fait satisfaisante avec les jeux les plus gourmands, supporte toutes les API courantes (Direct3D et OpenGL pour Quake II) et comblera donc les joueurs qui ne veulent pas dépenser une somme folle dans une carte Voodoo 2. Mais les G200 ne se limitent pas à cela, puisqu'elles proposent une qualité d'image 2D totalement irréprochable. Enfin, le principe des cartes filles vous invite à la décompression DVD AC-3 et au montage vidéo à un prix tout à fait abordable. Bref, voilà une gamme vraiment intéressante pour qui cherche avant tout un excellent rendu 2D et une bonne 3D. Reste que les passionnés de jeux, eux, se tourneront plutôt vers une carte équipée de l'Intel i740 ou, mieux, du 3Dfx Voodoo 2. À noter, enfin, qu'une version PCI de la Millennium sera bientôt proposée au prix d'environ 950 F TTC.

En résumé

On apprécie : l'efficacité de la 2D...

On regrette : des capacités 3D un peu justes...

Nom : Millennium G200
Constructeur : Matrox
Chipset : Matrox G200
Prix : environ 1 100 F TTC
Support : Direct 3D, OpenGL
Caractéristiques : carte 2D 3D, AGP 2x, 8 Mo de SGRAM
Vendue avec : CD d'installation, Picture Publisher, Simply 3D




SUPPLÉMENT SPÉCIAL A PC SOLUCES N°19 - NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT
PC SOLUCES
MENSUEL NOUVELLE FORMULE
www.pcsoluces.com
SOLUTIONS ET GUIDES POUR :
MIGHT & MAGIC VI
SUITE ET FIN
URBAN ASSAULT
HEXEN 2
UNREAL
SUITE ET FIN
FINAL FANTASY VII
1ÈRE PARTIE
URBAN ASSAULT
Descriptif des 39 missions avec cartes à l'appui !
UNREAL
Comment créer ses niveaux ?
FINAL FANTASY VII
17 PAGES !!!
Cheminement et conseils...
80 PAGES D'ASTUCES, CODES, TRUCS, GUIDES ET SOLUTIONS

(SOMMAIRE)

OCTOBRE N°19

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE : FINAL FANTASY VII © EIDOS

Maintenant, PC SOLUCES est mensuel !
Prochain numéro
le **29 octobre**
chez votre marchand de journaux

COURRIER DES LECTEURS 4

SYSTÈME D 6


Unreal (construire ses niveaux) TRUCS & ASTUCES 9

TRICHE-TRASH 13

18 GUIDE **Might & Magic VI**

26 GUIDE **Urban Assault**

43 GUIDE **Hexen 2**

56 GUIDE **Unreal** [2e partie et fin]

66 GUIDE **Final Fantasy VI** [1ère partie] (suite dans le prochain numéro)

SAUVEGARDE

Lorsque ce logo figure dans l'une de nos soluces, c'est que le CD de PC Soluces contient un élément important pour le jeu : sauvegardes, patch... Bref, un truc en plus qui débloquera votre situation !

Retrouvez-nous sur Internet

- LE SOMMAIRE DU NUMÉRO EN KIOSQUES
- COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS
- ABONNEZ-VOUS ON-LINE
- LES DERNIÈRES NEWS DES JEUX VIDÉO
- TOUS LES SITES DES ÉDITEURS
- ÉCRIVEZ À LA RÉDACTION

www.pcsoluces.com



courrier des lecteurs

La nouvelle formule a du bon, non ? PC Soluces mensuel, c'est en effet deux fois plus de réponses et puis attendre seulement un mois pour avoir la réponse à toutes ses questions existentielles, ça empêche de déprimer bêtement devant son PC. Alors ne vous en privez pas, écrivez-nous et répondez aux lecteurs en rade si vous avez de quoi les alimenter car cette rubrique est la vôtre !

JEFF

monkey3@club-internet.fr



Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)

PC Soluces
Courrier des Lecteurs,
6 Bd du Général Leclerc,
92115 CLICHY Cedex

(Nous publions seulement les questions/réponses les plus PRÉCISES, ce n'est pas faute de l'avoir dit !)

Réf. 1901 : Space Quest 6

Je suis bloqué dans Space Quest 6 car je n'arrive pas à retrouver le chasseur d'androïdes pour recevoir ma prime bien méritée.

Le Schnock de Poche

Réf. 1902 : LBA 2

Dans le temple, comment arriver à sauter sur la première colonne (la plus petite) : j'ai essayé toutes les méthodes (et toutes les potions). Résultat : néant... Merci du coup de pouce !

Papy Blueberry

Réponse express
Xavier, qui a fait la soluce, me dit que les sauts sont difficiles car d'une précision millimétrique, mais si quelqu'un a une meilleure idée, qu'il n'hésite pas à nous écrire pour aider Papy Blueberry.

Réf. 1903 : Constructor, Matrox

Quelle carte vidéo dois-je acheter pour faire tourner Constructor car il est incompatible avec mon ATI XPERT At WORK ? La Matrox M3D est-elle compatible avec les autres cartes ?

KIKI

Réponse express
Changer de carte vidéo pour jouer à un jeu, et puis quoi encore ? Non, appelle la hot-line Acclaim au 01 41 06 59 97 (entre 17 h et 19 h : ce sont des feignants) et demande le patch de mise à jour qui corrige ce défaut (surtout que ta carte est excellente). Matrox fait des produits compatibles avec... Matrox — et encore pas toujours !

Réf. 1904 : X-Wing vs Tie Fighter, Alerte Rouge Missions MAD

Quels sont les codes de X-Wing vs Tie Fighter ? Existe-t-il des astuces pour les missions MAD ?

Mathieu Percot

Réf. 1905 : Timelapse

Avez-vous fait la soluce de Timelapse car je ne la vois pas dans la liste des jeux dont vous avez déjà fait paraître les solutions ?

Paul Grunenberger

Réponse express
La soluce a été publiée dans le PC SOLUCES n° 9, qui est épuisé, c'est pourquoi tu ne le vois pas dans la liste des solutions publiées. Elle figurera peut-être dans le prochain Best of PC Soluces mais je ne te garantis rien...

Réf. 1906 : Star Wars Rebellion, Shadow of the Empire

Comment accomplir des missions de sabotage ? J'ai beau construire des agents infiltrés, je ne peux pas les envoyer en mission de sabotage. Existe-t-il des codes pour Star Wars Rebellion et Shadow of the Empire ? Où sont les challenges «points» des niveaux 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ?

Luke

Réponse express
Dans Star Wars Rebellion, seuls les héros peuvent effectuer des missions de sabotage (sabotage de l'Étoile Noire par Luke Skywalker, notamment).

Réf. 1907 : Ultima 8

Pour la quête du Nécromancien, nous avons la cagoule du bourreau et la brindille mais cela ne lui fait ni chaud ni froid : est-ce un bug ou nous manque-t-il quelque chose ?

Xav et Matt

Réf. 1908 : Command & Conquer, Commandos

Avez-vous des astuces pour la mission 6 du GDI et la mission 8 du NOD de Command & Conquer. Commandos existe-t-il en version française ? Est-il est faisable (j'ai fini Alerte Rouge, Warcraft...) ?

Cyril

Réponse express
Commandos existe en version française et se révèle beaucoup plus dur que la plupart des jeux existant sur le marché (mais on a publié la soluce).

Réf. 1909 : Une Poupée pleine aux as

Comment acquitter la facture de téléphone que l'on trouve sur la bureau de Ralph Spencer au cours des trois premiers jours (CD n 1). Et aussi, à quoi servent le stylo et l'appareil photo ? Enfin, comment entrer dans l'hôtel Séville sans se faire jeter par le portier ?

Jean-Christophe Brunot

Réf. 1910 : Command & Conquer, Red Alert

Quels sont les codes pour ces deux jeux ?

Vincent

Réponse express
Il n'existe aucun code pour ces deux jeux — enfin pas tout à fait. Si tu possèdes l'Add-on Opération Survie pour Command & Conquer, il est possible de lancer le jeu avec la commande DOS «C&C funpark». À ce moment-là, tu découvriras de nouvelles missions et de nouvelles scènes cinématiques dignes de Jurassik Park. Attention, cette astuce a été vérifiée pour la version DOS du jeu.

Réf. 1911 : Duke Nukem 3D

Grâce à l'éditeur de niveaux, comment faire des miroirs sans tain, comment changer la couleur des cartes, comment faire marcher correctement les portes en mouvement (avec un lo-tag de 20 ou 23) lorsqu'elles ne sont plus alignées sur la grille (n'y aurait-il pas une histoire de «point checked» ?) ?

Patrick Queignec

Réf. 1912 : The Pandora Directive

Comment faire pour arriver aux fins qui sont différentes de celle de la solution ?

Anonyme

Réponse express
Le changement de fin dépend de tes réponses à deux ou trois moments cruciaux de l'aventure, par exemple lors du rendez-vous avec la libraire, quand la fille du savant te propose de faire un marché sur la machine extraterrestre.

Réf. 1913 : F/A 18 Korea, Les Chevaliers de Baphomet

Comment faire marcher le jeu avec les 3Dfx sans se retrouver avec un écran noir pour F/A 18 et comment obtenir une installation complète des Chevaliers de Baphomet ?

Hugues Seroussi, Lara Leuze

Réponse express
Impossible de savoir ce qui ne marche pas car cela dépend de vos configurations (je n'ai eu aucun problème lors du test) mais les hot-lines des éditeurs sont faites pour ça, alors appelez-les et ne les lâchez pas avant d'avoir obtenu la réponse (pour les Chevaliers, c'est peut-être qu'il ne te reste plus de place sur le disque dur ou que ton CD-Rom est défectueux, ce qui empêche la copie sur disque dur...).

Réf. 1914 : Lands of Lore

Je suis coincé à l'intérieur du château de Scotia dans une salle remplie de trous et où je ne dispose plus de la carte magique : comment faire ?

Une femme en détresse

Réponse express
Tu dois traverser cette salle carrée pour en sortir après avoir pris la figurine qui se trouve dans un passage secret (parallèle au couloir de sortie). Pour t'y retrouver, il faut placer des objets anodins sur le sol. Ils te serviront de points de repère.

Réf. 1915 : Daggerfall, Lands of Lore

Je n'arrive pas à sortir du premier donjon de Daggerfall : pas fortiche, hein ? Quelqu'un aurait-il des conseils à me donner ? Dans Lands of Lore, je ne trouve pas l'œil d'émeraude sur le cadavre d'un homme-rat et je ne parviens pas à faire s'écrouler les murs...

Jean-François Fragu

Réponse express

Dans Lands of Lore, si tu ne vois pas l'œil d'émeraude (qui doit se trouver par terre, regarde mieux), tu peux de toute façon continuer l'aventure car l'œil de saphir que tu trouveras dans un coffre au niveau 2 t'ouvrira un autre passage. Pour casser le mur abîmé (et seulement celui-là), il faut posséder le marteau qui se trouve au niveau 2, auquel on accède pour la première fois en se jetant dans le trou après avoir actionné le levier, au niveau 1. Le marteau s'utilise alors comme une épée mais il faut frapper le mur au lieu de dégommer un monstre.

Réf. 1920 : Égypte

Où se trouve la lampe dans la maison à la chevillette ?

Jeanne

Réf. 1921 : LBA 2

Sur l'île de la citadelle, Baldino m'a dit de le rejoindre sur la planète où se trouve la base Emers : comment y aller ?

Maxime Lessertisseur

Réf. 1922 : Les Chevaliers de Baphomet

Dans le château qui se trouve en Irlande, comment passer cette maudite chèvre qui me rend bouc ?

Nicolas

Réponse express

Va à droite de l'abreuvoir et dès que la chèvre t'a bousculé et commence à reculer, fonce à gauche comme pour saisir l'essieu de la carriole réduite à l'état d'épave : l'animal se retrouvera bloqué...

Réf. 1923 : Lighthouse

Comment agit-on pour faire démarrer le sous-marin, le faire avancer et le faire manœuvrer ? À quoi sert l'objet avec un code ?

François Gilet

Réf. 1924 : Tomb Raider

Au niveau 4, quand on rentre dans la grande pièce, que faut-il faire pour ouvrir les trois grilles situées sur la gauche ?

François

Réf. 1925 : Monkey Island 2

Comment récupérer les objets de mon inventaire après l'arrestation et l'enfermement en cellule (en mode Facile).

Nicolas

Réf. 1926 : Fatal Racing

Quels sont les codes de ce jeu ?

Benjouille

Réponse express

Ces codes sont à rentrer à la place de ton nom dans l'écran de configuration. En voici quelques-uns : LOVEBUN, MAYTE, TINKLE, SUICYCO, 2X4B523P, FORMULA I, DR DEATH, SUPERMAN, GOLDBOY, MREPRISE, CUP WON, TOPTUNES, CINEMA, DUEL, ROLL EM, I WON, REMOVE...

Réf. 1927 : Dark Earth

Où se trouve le maître Bandor (il n'est apparemment pas dans la tour des bâtisseurs) ? À quoi sert le levier à tête de serpent dans la tour des bâtisseurs ?

Un anonyme à qui on ne la fait pas...

Réf. 1928 : Dagerfall

Pour parler à Lysandus, j'ai la poudre de Medora. On dit qu'il faut aussi une urne contenant l'âme de Lysandus : est-ce vrai ? Si oui, comment obtenir cette urne ?

Sébastien Bardeau

Réf. 1929 : Worms 2

Y a-t-il des codes pour ce jeu ?

Pierre Weinberg

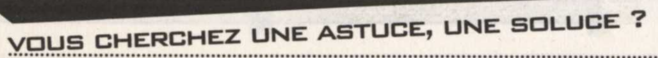
Réf. 1930 : Grand Theft Auto

Peut-on piloter des hélicoptères ? Quels sont les codes ?

Richard Pillet et Miguel Randrianasolo

Réponse express

Nous avons passé dans PC Collector un patch permettant de piloter un hélico mais il réagit comme une voiture (il ne vole pas et ne fait que rouler).
Pour les codes, va dans l'écran de sélection des personnages et après avoir appuyé sur la touche «Del», tape l'un des cheats suivants : 6031769, BUCKFAST, IAMTHELAW, ITCOULDBEYOU, ITSGALLUS, ITSTANTRUM, NINEINAROW, PORKCHARSUI, STEVESMATES, SUCKMYROCKET, SUPERWELL...



RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

?

Réf. 1705 : LBA 2

Pour sortir de cette salle, place-toi contre le mur, au milieu de ton écran. Passe alors en mode Discret et tire avec la balle magique sur le savant, puis sur les leviers, qui couperont alors les faisceaux laser.

Laura S.

Réf. 1719 : Tomb Raider 2

Je pense avec certitude qu'il n'y a rien à faire dans la cave du manoir de Lara. Le fait d'activer le bouton dans le labyrinthe, puis de courir pour entrer dans la cave avant que la porte ne se referme constitue seulement un entraînement (qui sera utile pour la suite du jeu).

Pierre Weinberg

Réf. 1721 : Discworld 2

Regarde la sorcière et parles-en à Casanulla...

Le Schnock de Poche

Réf. 1812 : Leisure Suit Larry 7

Pour les Roploplettes, parle à Eric Hare (le barman) et commande une «Érection Kolossale». Pendant qu'il la prépare, passe la porte située à gauche. Dans la loge, échange le déodorant avec le lubrifiant siliconé, puis pousse le gros bouton rouge. Sors de la loge et échange la lampe du projecteur de la scène avec la lampe à chauffer (prise au buffet tenu par le Chinois belge). Commande de nouveau un cocktail «Érection Kolossale» afin de pénétrer encore dans la loge et appuie de nouveau sur le bouton rouge.
Pour Otapie Summer, récupère le traité sur l'électromagnétisme et la biographie d'Anton Herman Gerard Fokker (qui se trouve à la bibliothèque), puis va à la piscine parler à Rocco et à Otapie. Laisse tomber de la poudre orgasmique dans son cocktail. Essaye de le boire, puis va dans la cale avant d'aller chercher la valise de la belle (c'est celle qui tombe) pour la lui rapporter.

Le Schnock de Poche

Réf. 1815 : LBA 2

Pour quitter l'île du Dôme après avoir vu le mage, va à droite, gravis l'échelle et quitte l'île grâce à ton dino-fly.

Le Schnock de Poche

Réf. 1817 : Fort Boyard

Pour le code de la régie vidéo, voici les manipulations à faire : allume la lumière à gauche, puis va à droite, face à l'armoire, pour l'ouvrir. Clique sur les disjoncteurs rouges pour qu'ils deviennent verts. Reviens face à l'armoire et clique sur les voyants, puis mets le curseur sur la position manuelle. Reviens au plan qui se trouve face à la porte bleue, puis rends-toi à gauche, face à la console. Tourne les quatre commutateurs du haut, de la droite vers la gauche. Active la clef rouge qui se trouve à gauche du bouton vert, puis l'autre. Appuie ensuite sur le bouton vert. Clique sur tous les autres boutons verts, de la gauche vers la droite. Clique enfin sur le bouton bleu : les vumètres s'activent et les aiguilles montent.

Le Schnock de Poche

Réf. 1823 : Donald Duck in Cold Shadow

Les codes du jeu sont identiques sur PC ou sur consoles : ININJA, MUD-PIE, HTFOOT, ZEFROG, ARRGGH, DKMPOZ, NOCHNC

Le Schnock de Poche

Réf. 1819 : Indiana Jones 4

Pour faire entrer le sous-marin dans le sas, clique sur le volant une fois à gauche, une fois à droite et ainsi de suite jusqu'à ce que le sous-marin ne puisse plus aller plus loin. Tu seras alors en face du sas. Si ça ne marche pas, c'est que tu dois avoir oublié un élément nécessaire pour parer à la manœuvre (il faut casser le gros levier et utiliser la ventouse avec, pousser le levier de vitesse et le bouton, puis déverrouiller le gouvernail).

Mathieu Percot

Réf. 1820 : Titanic

Il faut aller à l'escalier de réception de première classe du pont D et parler à Max. Demande-lui où se tenait Mr Strauss, puis regarde les fauteuils qui se trouvent au pied de l'escalier : le bouton de manchette se trouve sous le coussin du fauteuil gauche.

Mathieu Percot







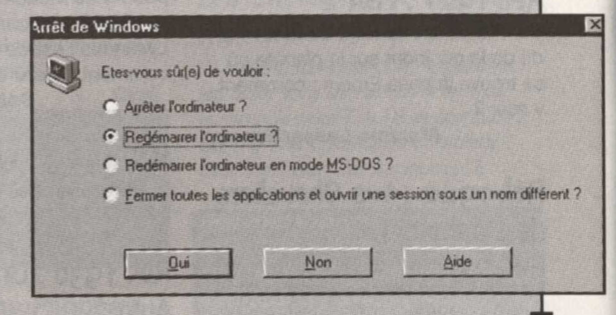
Windows et votre ordinateur sont censés vous rendre la vie simple et agréable... Dans la réalité, il n'est pourtant pas rare que certaines manipulations se révèlent difficiles à réaliser. C'est généralement dû au fait que l'on ne connaît pas tous les petits trucs et astuces liés au système. Cette rubrique a justement été conçue pour éclairer certains points obscurs du fonctionnement des ordinateurs ou vous fournir de petits trucs simples et efficaces.

ARIOCH (ariochld@aol.com)

1. démarrage de Windows

ARRÊT RAPIDE DE WINDOWS

Si vous cliquez sur «Démarrer», puis sur «Arrêter», vous obtenez un écran comportant plusieurs choix. Vous connaissez sûrement cet écran car, avec Windows, il faut toujours passer par son intermédiaire pour arrêter proprement son ordinateur. Le premier choix est clair («Arrêter l'ordinateur ?») et va mettre en ordre les fichiers, puis faire un peu de nettoyage. C'est pour cela que l'on obtient un écran qui vous dit de patienter avant d'éteindre complètement l'ordinateur, mais cela demande pas mal de temps. Sur certains ordinateurs, il peut être beaucoup plus rapide de choisir «**Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS ?**». En choisissant cette option, vous quitterez Windows pour arriver sous DOS. Il suffit d'attendre que l'ordinateur vous rende la main (que vous puissiez écrire une commande) pour éteindre votre PC. Comme je l'ai dit, cela dépend des PC. En effet, il sera préférable de choisir un arrêt normal, en fonction de la vitesse à laquelle cela s'exécute.



REDÉMARRAGE RAPIDE

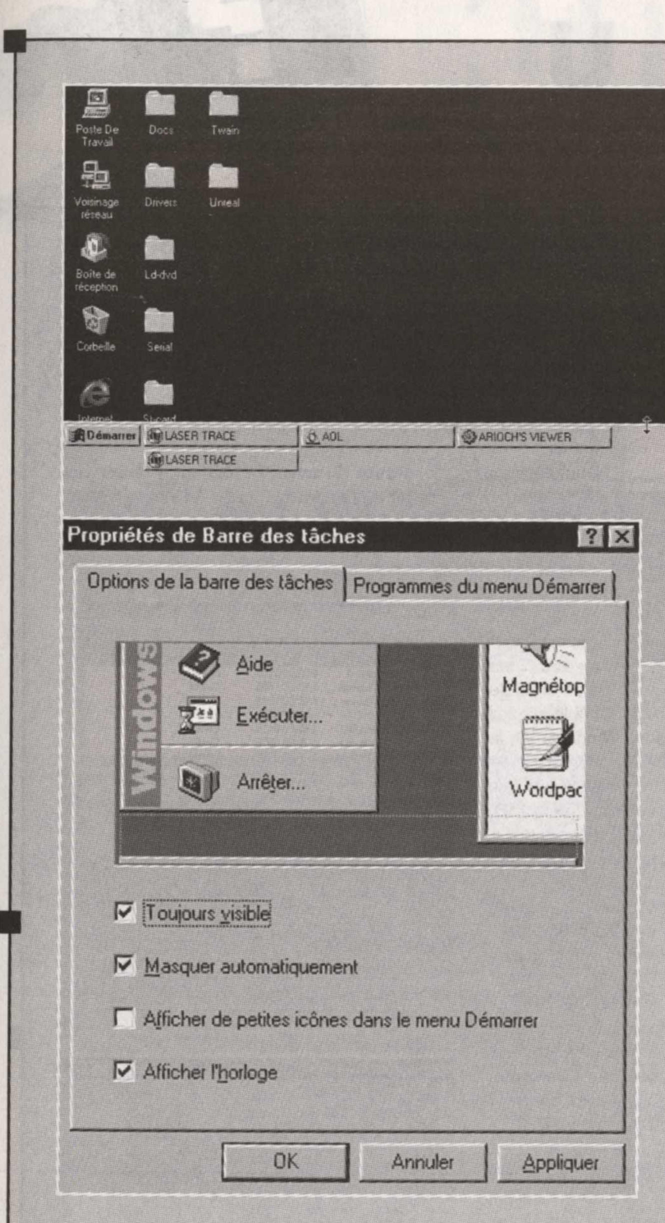
On a souvent besoin de faire redémarrer son système pour une raison ou une autre. Pour ce faire, on utilise l'option «**Redémarrer l'ordinateur** ?». Cela fonctionne un peu comme si vous choisissiez d'arrêter votre ordinateur normalement — seulement, ensuite, votre ordinateur relance Windows. Suit encore cette attente avec les fameux écrans, qui se révèle plutôt énervante. Il existe heureusement un moyen d'opérer un redémarrage rapide du système. Pour cela, choisissez «**Redémarrer l'ordinateur** ?», mais avant de cliquer sur «**Oui**», appuyez sur la touche «**SHIFT**». Gardez cette touche enfoncée et cliquez sur «**Oui**».

NETTOYAGE DU BUREAU AU DÉMARRAGE

Lorsque vous fermez votre bureau de Windows pour éteindre votre ordinateur, l'emplacement de toutes les fenêtres est sauvegardé. Ainsi, lorsque vous relancez le système, toutes les fenêtres sont de nouveau ouvertes, exactement là où vous les aviez quittées ! Une bonne chose, mais si vous n'avez plus besoin de toutes ces fenêtres, il faut les fermer à la main... Pour tout clore d'un seul coup au moment du chargement de Windows, lorsque le curseur de la souris apparaît, appuyez sur la touche «**SHIFT**» et gardez cette touche enfoncée pendant un certain temps. À la fin du chargement de Windows, aucune fenêtre ouverte ne sera ouverte ! Magique, mais il existe un inconvénient... En faisant cette manipulation, vous empêchez aussi les programmes du menu «**Démarrage**» (ceux qui se chargent automatiquement au lancement de Windows) d'être lancés. En fonction de ce que vous avez installé sur votre système, la situation se révélera plus ou moins gênante...

2. aspect de la barre de tâches

Par défaut, la barre de tâches de Windows se trouve en bas de votre écran. Il est pourtant possible de la placer où vous le voulez, ou presque. En fait, on peut la mettre sur l'un des quatre côtés de l'écran. On le fait en cliquant tout simplement avec le bouton gauche de la souris sur la barre de tâches. Tout en gardant le bouton de la souris enfoncée, dirigez-vous vers un autre côté de l'écran et vous verrez la barre de tâches s'y placer automatiquement. Ensuite, il vous est possible de modifier sa taille. Placez tout doucement le curseur de la souris entre le bord de la barre de tâches et le bureau. Le curseur se modifiera alors et apparaîtra sous la forme de deux flèches indiquant des directions opposées. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et en gardant ce bouton enfoncé, déplacez le curseur. À vous de choisir la taille que vous préférez. Maintenant, cliquez sur «**Démarrer**» et choisissez «**Paramètres**». Cliquez sur «**Barre de tâches**».
Vous trouverez seulement quatre options pour la barre de tâches sur cet écran.





TOUJOURS VISIBLE

Lorsque cette option est activée, la barre de tâches se trouve toujours au-dessus de tous les autres objets du bureau. Si vous désactivez cette option, une fenêtre pourra très bien passer par-dessus la barre de tâches.

MASQUER AUTOMATIQUEMENT

Lorsque vous n'utilisez pas la barre de tâches, cette dernière diminue (ou plutôt glisse) et ne reste que partiellement invisible. En fait, il ne subsiste qu'un tout petit trait... Pour utiliser ensuite la barre de tâches, vous devez déplacer le curseur à proximité. Elle réapparaît alors et reste jusqu'à ce que vous ne l'utilisiez plus.

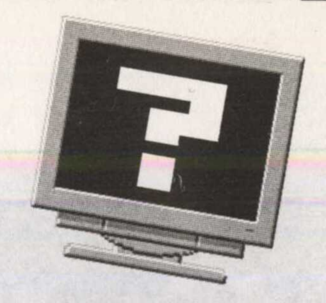
AFFICHER DE PETITES ICÔNES DANS LE MENU DÉMARRER

Si vous activez cette option, les icônes qui figurent sur le menu Démarrer seront alors plus petites. Le menu prendra donc moins de place lorsqu'il sera ouvert. En contrepartie, sur certains écrans, cela pourra paraître difficile à lire.

AFFICHER L'HORLOGE

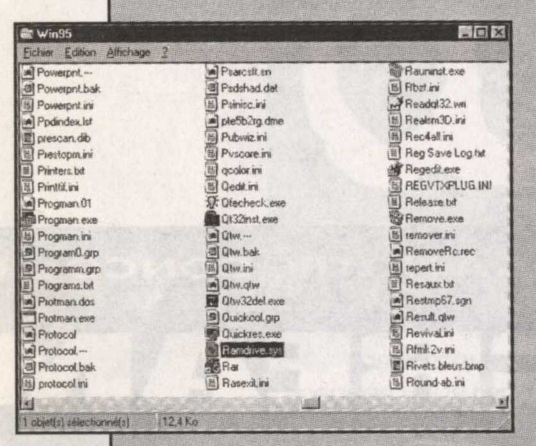
Vous pouvez activer ou désactiver l'affichage de l'horloge dans la barre de tâches.

SYSTÈME



3. claviers et fenêtres

Faisons un petit test... Double-cliquez sur le poste de travail, puis sur le disque dur (C:). Vous obtenez alors une fenêtre qui contient tous les répertoires et fichiers se trouvant sur ce disque dur. En toute logique, il y en a une flopée... Mais il y a pire... Essayons de voir ce qu'il y a dans le répertoire de Windows. Double-cliquez sur le répertoire «**Windows**» ou, dans le cas où ce n'est pas le bon, sur le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Comme vous le voyez, c'est encore pire ! Si vous cherchez un fichier là-dedans, vous n'êtes pas arrivé au bout de vos peines, surtout si vous voulez que cela soit exécuté rapidement !



Je ne serais pas là à écrire s'il n'y avait pas un truc... Si vous voulez accéder rapidement à un fichier dont la première lettre est un «**R**», appuyez sur la touche «**R**» de votre clavier. Vous pointerez automatiquement sur le premier fichier ou répertoire qui commence par cette lettre. Vous n'obtenez toujours pas le bon fichier ? Appuyez de nouveau sur la lettre et vous verrez le second... et ainsi de suite !

RETOUR ARRIÈRE

Une fois qu'on a ouvert un grand nombre de fenêtres, on veut parfois accéder rapidement à la fenêtre précédente. Rien de plus facile : il suffit d'appuyer sur la touche «**BACKSPACE**» quand une fenêtre est sélectionnée. Et si la précédente à figurer dans l'arborescence n'est pas ouverte, Windows s'en chargera. Si elle est déjà ouverte, elle sera automatiquement sélectionnée.

Dans le cas où vous utilisez des fenêtres uniques, comme je vous l'avais expliqué lors de notre premier rendez-vous dans SYSTÈME D (PC SOLUCES 17), vous faites un pas en arrière dans l'arborescence, toujours dans la même fenêtre.

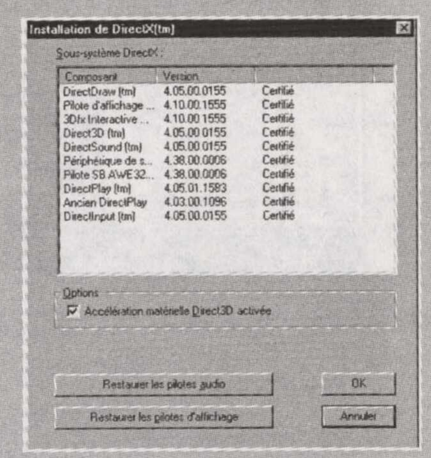
La touche «**BACKSPACE**» se trouve au-dessus de «**ENTREE**» et à droite de «**+**».

4. Direct X



DIRECT X est un composant de Windows 95 dédié essentiellement au multimédia (sons et images) et plus particulièrement aux jeux. Il s'agit en quelque sorte d'un ensemble considérable de routines dédiées à l'affichage, aux sons, à la gestion de la 3D... qui sont utilisées par la majorité des programmes un peu sérieux. Le problème est de savoir si DIRECT X est bien installé sur votre ordinateur.

Double-cliquez sur le «**Poste de travail**», puis sur le disque dur (C:). Cherchez le répertoire «**Program Files**». À l'intérieur, vous trouverez un répertoire «**Directx**». Double-cliquez dessus pour l'ouvrir. Vous y trouverez un sous-répertoire «**Setup**», dans lequel vous allez trouver votre bonheur.



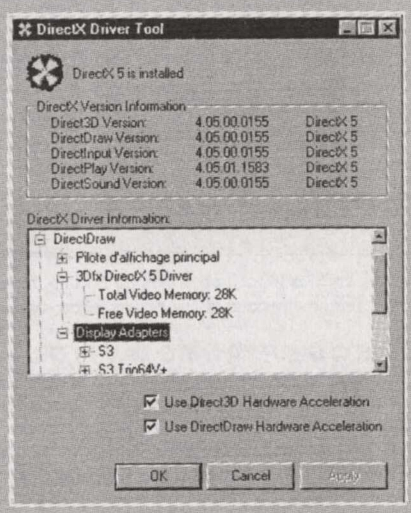
Première chose : nous allons vérifier si tous les éléments de DIRECT X sont correctement installés. Double-cliquez sur «**Dxsetup.exe**» (attention, sous Windows 98, le nom du fichier est différent).

Sur l'écran du programme, vous trouverez la liste des composants de DIRECT X (DirectDraw, Direct3D, DirectSound...), ainsi que le numéro de version. À droite, pour chacun d'eux, vous devez voir apparaître «Certifié».

Il est possible de désactiver ou d'activer l'accélération matérielle, dans le cas où vous possédez une carte accélératrice 3D. Pour cela, il suffit de cocher (ou pas) l'option «Accélération matérielle Direct3D activée».

Les options «**Restaurer les pilotes audio**» et «**Restaurer les pilotes d'affichage**» permettent de supprimer les gestionnaires sonores et graphiques de DIRECT X, pour installer ceux que vous aviez avant son installation. Normalement, vous n'avez pas vraiment de raison d'y toucher si l'installation de DIRECT X est correcte.

Si vous voulez en savoir un peu plus sur les divers éléments de DIRECT X installés sur votre machine, ainsi que sur le matériel qu'ils gèrent (carte graphique, sonore, 3D, modem...), double-cliquez sur «**Dxtool.exe**».

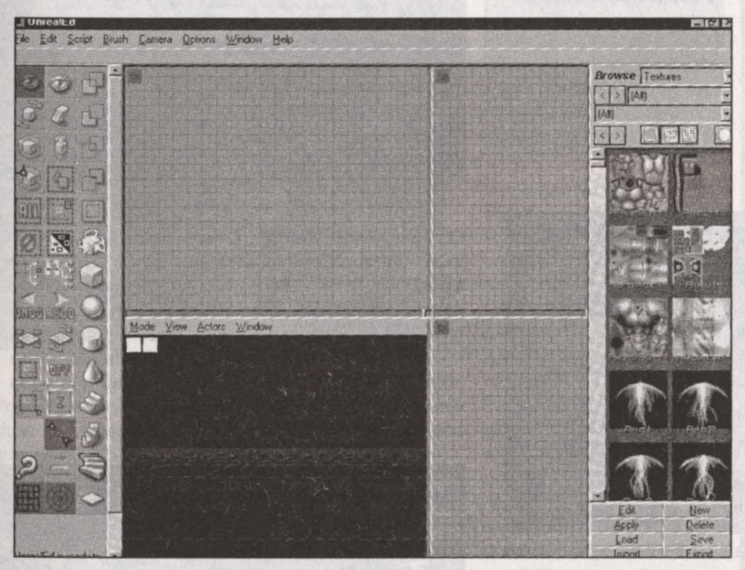


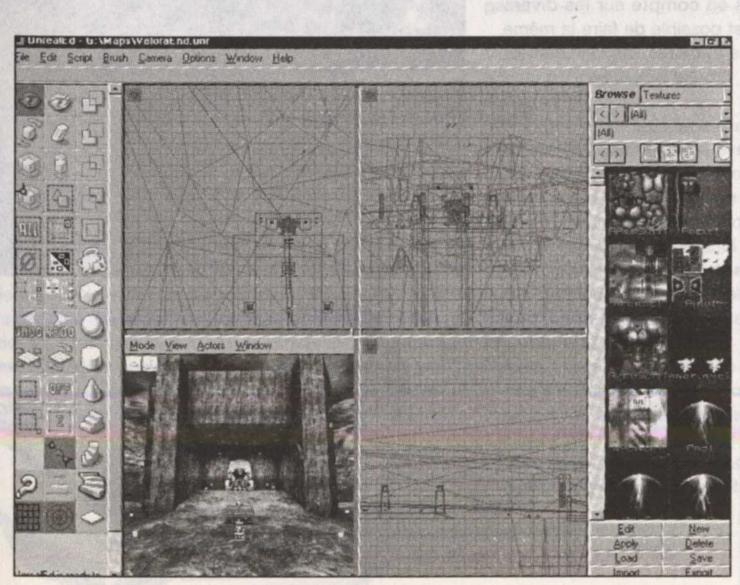
Sur cet écran, il est possible d'obtenir des informations sur chacun des gestionnaires utilisés par les composants de DIRECT X. Double-cliquez, par exemple, sur «**DirectDraw**» pour obtenir des informations sur les gestionnaires d'affichage. Puis faites de même sur «**Display Adapters**». Vous obtiendrez ainsi des informations sur les gestionnaires de DIRECT X pour votre carte graphique. Un bon moyen de vérifier que c'est bien le matériel dont vous disposez et de prendre connaissance du numéro de version que vous utilisez ! Vous pourrez aussi désactiver sur cet écran l'accélération matérielle liée à DirectDraw («Use DirectDraw Hardware Acceleration») ou à Direct3D. Cela peut servir à déterminer si ce ne serait pas à cause de cela que tel ou tel logiciel ne veut pas fonctionner correctement, par exemple.

DIRECT X ET LES NOUVEAUX DRIVERS

On peut récupérer des mises à jour pour le matériel, tout comme on peut en trouver dans les logiciels ou dans les jeux. Cela permet d'obtenir de meilleures performances ou de supprimer des problèmes. Si vous devez installer un nouveau gestionnaire sonore et surtout graphique (carte vidéo, carte 3D...), il paraît préférable de désinstaller DIRECT X auparavant. Ensuite, installez les nouveaux gestionnaires (drivers), puis réinstallez DIRECT X. Cela paraît idiot à dire, mais il arrive assez souvent qu'il y ait un conflit entre l'introduction de nouveaux gestionnaires et une version de DIRECT X déjà installée.

UNREAL COMMENT CRÉER SES NIVEAUX





L'ÉDITEUR DE NIVEAUX

Le jeu est livré avec un éditeur de niveaux. Une initiative sympathique de la part de ses concepteurs, d'autant que cet éditeur est assez clair et simple d'emploi pour être accessible à tout un chacun. En comparaison, il faut être mutant pour créer des niveaux avec les éditeurs de QUAKE ou QUAKE 2. Hélas, vous verrez que l'éditeur est très long à charger, ce qui peut surprendre la première fois.

Grâce à cet éditeur, vous pouvez modifier les niveaux existants ou en créer de nouveaux. Les cartes du jeu portent l'extension «**UNR**». Ils se trouvent dans le répertoire «**Maps**» sur votre disque dur, si vous avez fait une installation complète. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez trouver ces niveaux sur le CD-Rom du jeu. Encore une fois, vous constaterez que charger une carte prend un temps fou !

LES ICÔNES DE L'ÉDITEUR

Nous vous présentons ici les icônes les plus utiles pour commencer à utiliser l'éditeur. Les autres icônes demandent une très grande connaissance du programme pour être utilisées.


Mouvement normal sur l'écran d'édition. Avec «CTRL» et en déplaçant la souris.


La même chose que le déplacement normal mais en beaucoup plus rapide.


Ajout de matière. En général, lorsque vous voulez ajouter un bloc à l'intérieur d'une salle.


Suppression de matière. Pour créer une salle.


Cube


Sphère


Cylindre


Cône


Escalier


Escalier en colimaçon


Escalier courbé


Rotation d'un objet ou d'une forme. Sélectionnez l'objet et déplacez la souris en gardant la touche «CTRL» enfoncée.


Déformation d'une forme. Touche «CTRL» et déplacez la souris.

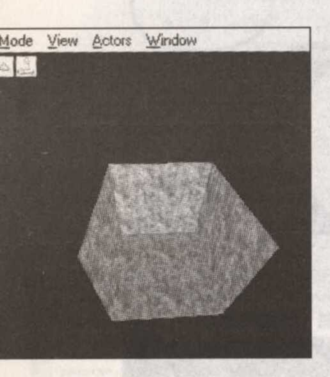

Redimensionner une forme. Touche «CTRL» et déplacez la souris.


Redimensionner une forme sur un seul axe. Touche «CTRL» et déplacez la souris.



COMMENT CRÉER SES

Mais ce qui nous intéresse, c'est plutôt de créer de nouvelles cartes. Nous allons voir pas à pas comment on procède. Déjà, cliquez sur «**New Level**» dans le menu «**File**». Vous aurez alors tout remis à zéro. Sur le côté gauche, vous verrez des icônes. La plupart permettent d'ajouter des éléments particuliers (un cube, un escalier...). Pour le moment, ce qui nous intéresse, c'est de faire un cube. Cliquez sur l'icône avec le dessin d'un cube. Automatiquement, un cube sera ajouté sur les quatre écrans du centre. Il aurait été possible de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône cube pour modifier ces propriétés, mais continuons ainsi.

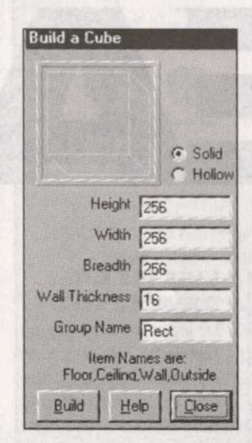


LES TEXTURES

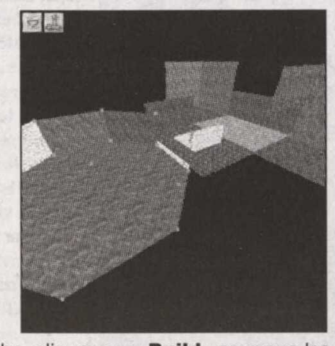
Pour habiller ce cube, il faut appliquer des textures sur chacune de ses faces. Une texture, c'est un dessin que l'on va apposer sur un objet 3D. Sur le côté droit de l'éditeur, mettez l'option «**BROWSE**» sur «**Textures**». Ensuite, cliquez sur le bouton «**LOAD**» qui se trouve tout en bas. Toutes les textures du jeu sont dans le répertoire «**Textures**» qui se trouve soit sur votre disque dur (en cas d'installation complète) soit sur votre CD-Rom. Il s'agit d'un fichier «**UTX**». La plupart des textures intéressantes pour créer des murs se trouvent dans le fichier «**Ancient.utx**». Choisissez donc ce fichier et une fois de plus, il faudra attendre un bon moment le temps de charger tout ça. Choisissez une texture en cliquant dessus. Ensuite, cliquez sur «**Substract**» dans le menu «**Brush**» tout en haut de l'écran. Une fois cela fait, toutes les faces du cube ont la texture que vous avez choisie. À partir de là, vous pouvez sélectionner à la souris n'importe quelle face du cube et changer sa texture. Simplement en sélectionnant la face du cube et en cliquant ensuite sur la texture.

CRÉER DES SALLES

Et voilà, vous avez une pièce. Mais une seule pièce, ce n'est pas assez, nous allons donc en ajouter. Et au passage, nous allons voir la subtilité de l'éditeur. Cliquez sur le cube sur l'écran 3D en gardant la touche «**CTRL**» enfoncée et en déplaçant légèrement la souris. Le cube 3D se déplacera mais les textures resteront à la place où vous les avez posées. Hum ? En fait, le cube 3D que vous avez créé, c'est une sorte de moule qui vous sert à fabriquer des salles. Vous pouvez utiliser d'autres types d'objets comme une boule, un cylindre, des cônes ou des escaliers... Donc, pour créer une autre pièce, il suffit de déplacer notre cube 3D et de le placer à côté de l'endroit où vous voulez placer la nouvelle pièce. Vous posez les textures et ainsi de suite. Pour placer avec précision un des objets 3D, vous pouvez utiliser les quatre vues disponibles. Par défaut, les quatre vues ne se mettent pas à jour automatiquement en fonction des autres. Par contre, il est possible de le faire. Cliquez sur la vue 3D et appuyez sur la touche «**P**». Ensuite, allez déplacer quelque chose sur l'une des vues 2D et vous verrez que ce sera mis à jour sur la vue 3D. Il est possible de faire la même chose pour chacune des vues.



Pour le moment, nos cubes sont toujours identiques, ce qui est bizarre car dans la réalité, les pièces n'ont pas obligatoirement la même taille. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône du cube et choisissez «**Cube Properties**». Une nouvelle fenêtre apparaîtra.



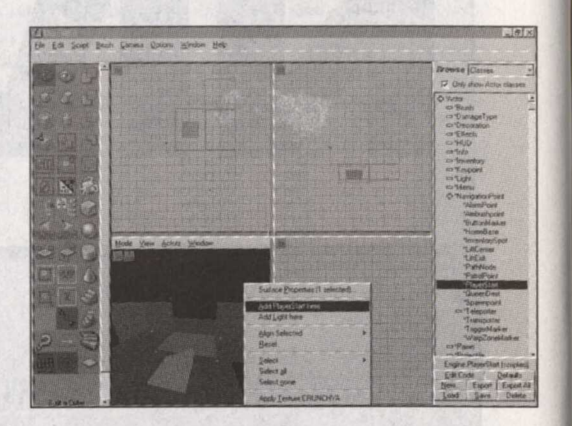
Sur cette fenêtre, vous pouvez modifier la hauteur (Height), la largeur (Width et Breadth). Ne vous occupez pas des autres paramètres pour le moment. Une fois que vous avez modifié la taille de votre cube, cliquez sur «**Build**» pour que les changements soient pris en compte sur les divers écrans. À partir de là, il est possible de faire la même chose avec les boules, les cylindres, les cônes et les escaliers...

La dernière subtilité, intervient au moment où, au lieu d'ajouter («**Add**»), on enlève («**Substract**») lorsqu'on crée des salles. C'est assez étrange. Mais cela s'explique par le fait qu'un niveau d'UNREAL, c'est une sorte de très gros bloc de pierre et que les niveaux sont taillés à l'intérieur. Ainsi, lorsque l'on va ajouter une salle, on enlève («**Substract**») de la matière à ce bloc pour y créer un espace vide. Inversement, pour ajouter un bloc dans une salle existante, il faut donc faire «ajouter» («**Add**»).

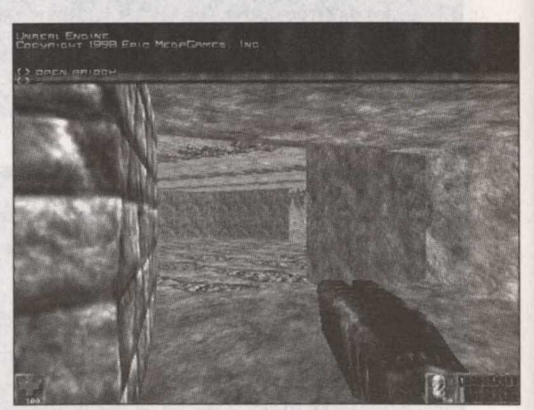
En fait, le plus dur dans la conception des salles, c'est surtout de comprendre le concept de la création à partir de formes géométriques et les subtilités de la prise en main de l'éditeur. En dehors de cela, il est très facile de créer des cartes. Pourtant, une fois que vous avez créé une carte, ça ne suffit pas pour obtenir un niveau utilisable.

Cliquez sur «**Validate Level**», qui se trouve dans le menu «**Options**». Le programme regardera les problèmes concernant votre carte. Dans notre cas, il n'y a pas de position de départ pour votre personnage. Sans cela, le niveau ne peut pas fonctionner !

Sur le côté droit, mettez «**Classes**» dans la boîte qui se trouve à droite de «**BROWSE**». Cliquez sur le petit «-» qui se trouve à gauche de «**NavigationPoint**» et sélectionnez «**PlayerStart**». Ne cliquez pas plusieurs fois, sinon vous obtiendrez une fenêtre de commandes (Script) qui s'adresse à des utilisateurs très confirmés. Une fois que vous avez sélectionné «**PlayerStart**», cliquez avec le bouton droit à l'endroit où vous voulez commencer le jeu. Sur le nouveau menu qui vient d'apparaître, cliquez sur «**Add PlayerStart here**».



Et voilà. Utilisez «**Validate Level**» et il ne devrait plus y avoir d'erreur. Sauvegardez puis cliquez sur «**Play Level**» sur le menu «**File**». Cela vous permettra de voir ce que donne votre niveau. Au cas où, en raison d'un problème de ressources système, vous ne pourriez pas utiliser l'option «**Play Level**», ouvrez le répertoire «**Maps**» et double-cliquez sur le niveau que vous venez de sauvegarder. Si cela ne fonctionne toujours pas, sortez de l'éditeur et essayez de nouveau.





SES NIVEAUX

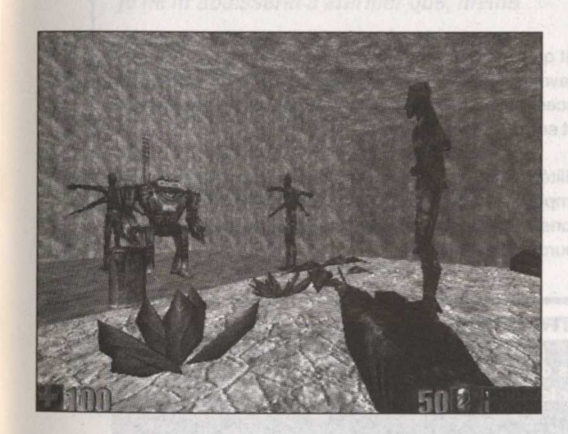
LES OBJETS ET MONSTRES

Notre niveau est un peu vide. Il faut donc y ajouter des objets sans oublier quelques occupants hostiles. Toujours dans «**Classes**», cliquez sur le «-» qui se trouve à gauche de «**Pawn**». Faites la même chose sur «**ScriptedPawn**». Vous obtiendrez alors une liste des monstres du jeu. Sélectionnez-en un et placez-le en cliquant avec le bouton droit de la souris à l'endroit où vous voulez le placer. Certains des monstres ont encore un «-» à leur côté. En fait, il s'agit d'une famille de monstres. En cliquant sur le «-», vous obtiendrez la liste des monstres de cette famille.

Si vous voulez ajouter des objets spéciaux pour le joueur, il faut cliquer sur «**Inventory**». À l'intérieur, vous trouverez «**Weapon**» avec la liste de toutes les armes et «**Pickup**», avec la liste de tous les objets que peut récupérer un joueur.

Pour ajouter une note plus vivante à vos niveaux, il est intéressant d'ajouter des plantes, des caisses... Pour cela, il faut aller dans «**Decoration**».

Vous ajoutez les objets et décorations de la même manière que l'on ajoute un monstre.



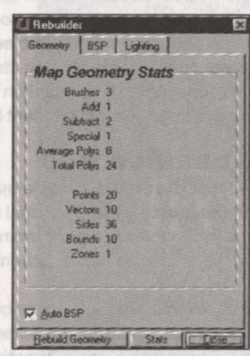
Pour chacun des objets que vous ajoutez, il est possible de modifier ces propriétés («**Properties**») en cliquant avec le bouton droit sur cet objet dans les écrans 3D ou 2D d'édition.

L'ÉCLAIRAGE

Dans UNREAL, l'éclairage est très important. On passe de corridors mal éclairés à des salles aux lumières vacillantes. C'est une grande part de l'ambiance de ce jeu. Pour placer des lumières, c'est très simple. Vous n'avez qu'à cliquer avec le bouton droit de la souris à l'endroit où vous voulez placer un éclairage. Sur le menu, choisissez «**Add Light here**» et c'est fini. Enfin presque, car il est possible de modifier les paramètres de chacune des lumières de la même manière que l'on peut modifier ceux des objets et monstres. Le truc, ensuite, c'est de placer des objets pour montrer d'où provient la lumière. En effet, il est plus logique de voir d'où provient la lumière plutôt que d'avoir une source de lumière invisible. D'ailleurs, dans «**Classes**», vous verrez qu'il existe déjà des sources de lumière prédéfinies, comme des flammes de torches. Mais, encore une fois, il faut placer les flammes d'une torche au bon endroit. Le jeu ne le fera pas pour vous ! Et il assez illogique de voir flotter des flammes au-dessus du sol comme par magie (encore que ?).

ÇA NE FONCTIONNE PAS !

Il y a fort à parier que pour le moment, les armes ne fonctionnent pas trop comme il le faudrait, que certains monstres n'apparaissent pas pendant le jeu ou même que vous restez collé sur des intersections entre salles... Même les lumières que vous ajoutez ne semblent pas fonctionner... Gênant ! Pour être franc, c'est tout simplement parce qu'on n'a pas encore abordé un point capital. On oublie simplement de reconstruire des données précalculées comme les éclairages, les zones de visibilité, etc. Dans UNREAL, lorsque vous faites une salle, il n'y a aucun éclairage à l'intérieur. De ce fait, vous êtes dans le noir absolu. Dans l'éditeur, si vous recalculez tous les paramètres, les éclairages sont aussi pris en compte sur la fenêtre 3D. Vous n'y voyez donc plus rien !

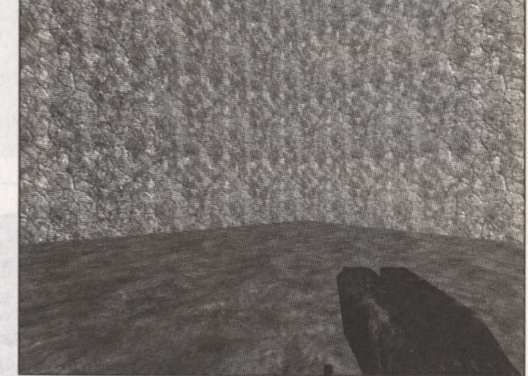


Une fois que vous voulez recalculer les paramètres, appuyez sur la touche «**F8**». Vous verrez apparaître une fenêtre «**Rebuilder**». Cliquez sur «**Rebuild Geometry**». Pour vous indiquer que le travail est terminé, le programme fera un bip. À ce moment-là, sauvegardez le niveau et essayez-le. Tout de suite, vous verrez la différence.

Et puis, il est vraiment important de tout recalculer car la chose la plus gênante, c'est le fait de se retrouver bloqué dans un niveau à cause d'un problème entre deux secteurs. À ce moment-là, vous ne pouvez plus avancer ni reculer. Vous êtes bloqué sur place. En recalculant les données, ce problème disparaît !

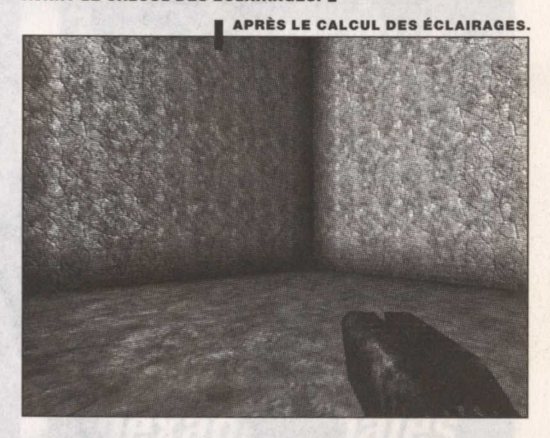
Vous êtes dans le noir absolu sur l'éditeur et vous ne savez plus où sont vos salles après avoir recalculé les données ? Sur la fenêtre d'édition 3D, il y a un petit menu. Cliquez sur «**Mode**» et choisissez «**Textures**». Ainsi, vous verrez très bien toutes vos salles. Si vous voulez avoir un aperçu de l'éclairage, cliquez sur «**Dynamic Lighting**».





AVANT LE CALCUL DES ÉCLAIRAGES.

APRÈS LE CALCUL DES ÉCLAIRAGES.



COMMENT CRÉER SES NIVEAUX

LES FORMES GÉOMÉTRIQUES SONT INSUFFISANTES

Des cubes, des sphères, des cônes... Mouais... C'est bête que l'on ne puisse pas créer ses propres formes et obtenir de cette manière des résultats bizarroïdes. En fait, c'est possible. Pour cela, il faut toujours partir d'une forme géométrique existante. Par exemple, un cube. Ensuite, sur l'un des écrans 2D, cliquez sur un des points qui indiquent les coins du cube. Appuyez sur la touche «**ALT**» et cliquez dessus avec la souris. Cliquez de nouveau dessus pour voir la petite croix rouge se mettre sur le point désiré. À ce moment-là, toujours en gardant la touche «**ALT**» enfoncée, déplacez le curseur de la souris et vous verrez le point se déplacer. Lorsque vous lâcherez, votre forme sera légèrement différente. De cette manière, vous pouvez créer des formes très étranges qui peuvent vous servir pour créer des salles. Je vous conseille de faire attention car parfois, des formes un peu trop biscornues peuvent produire des bugs gênants pendant le jeu.

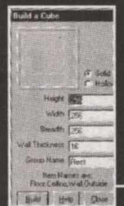
L'INÉVITABLE DERNIER MOT

Le point faible de cet éditeur de niveaux, c'est le fait qu'il est vraiment très gourmand en ressources système. Rendez-vous compte que cela rame pas mal avec 32 Mo de mémoire ! Faire fonctionner l'éditeur et le jeu en même temps ralentit encore les performances mais vu les temps de chargement, c'est la seule option si l'on veut pouvoir tester un niveau rapidement entre l'éditeur et le jeu.

Pour terminer, je dois dire que toutes les possibilités n'ont pas été abordées dans ce dossier mais cela constitue déjà un bon point de départ. Par exemple, les portes sont toujours un mystère, tout comme les étendues d'eau. Mais grâce à ces informations, vous êtes fin prêt pour créer des enchevêtrements de salles peuplées de monstres hargneux (ou pourquoi pas amicaux).

LES DIFFÉRENTS OBJETS DE CONSTRUCTION

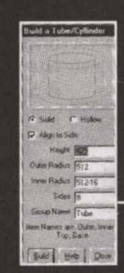
Voici la liste des objets communs de construction. Pour chacun d'eux, nous vous donnons la traduction des propriétés importantes. Lorsqu'une propriété se répète (comme «Height»), on ne la donne que pour le premier objet où cela apparaît.



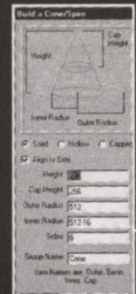
CUBE.
Height - Hauteur.
Width - Largeur.
Breadth - Longueur.
Wall Thickness - Épaisseur des murs.



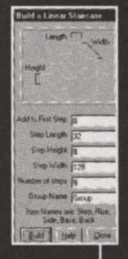
SPHERE.
Outer Radius - Rayon extérieur.
Inner Radius - Rayon intérieur.
Radial Sides - Nombre de rayons.
Vertical Stripes - Nombre de rayons verticaux.



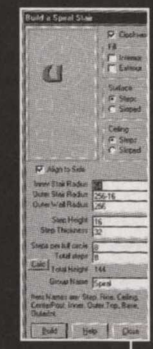
CYLINDRE.
Sides - Nombre de côtés (si vous en mettez 4, vous avez un cube !)



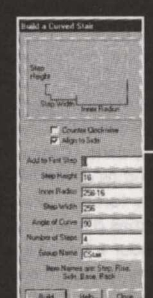
CÔNE.
Sides - Nombre de côtés (si vous mettez 4, vous en obtenez une pyramide.)



ESCALIER.
Step Length - Longueur des marches.
Step Height - Hauteur des marches.
Step Width - Largeur des marches.
Number Of Steps - Nombre de marches.



ESCALIER EN COLIMAÇON.
Clockwise - Escalier dans le sens des aiguilles d'une montre ou inversement.
Fill Interior - Le centre de l'escalier est plein.
Fill Exterior - Il y a un mur autour de l'escalier.
Inner Stair Radius - Rayon intérieur de l'escalier.
Outer Stair Radius - Rayon extérieur de l'escalier.
Outer Wall Radius - Rayon du mur extérieur (seulement si «Exterior» est activé).
Step Thickness - Épaisseur des marches.
Steps per Full Circle - Nombre de marches par rotation de l'escalier.
Total Steps - Nombre de marches.

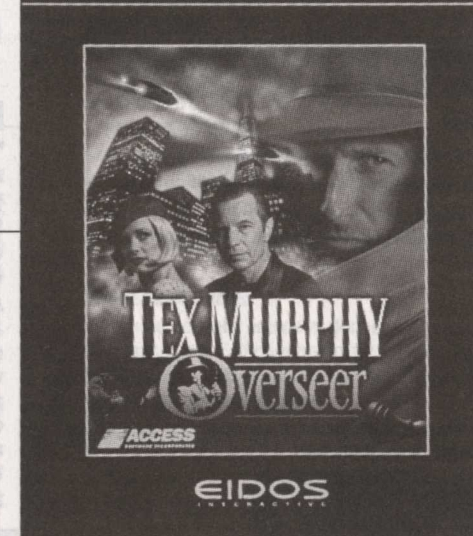


ESCALIER EN ARC DE CERCLE.
Angle of Curve - Angle de la courbure de l'escalier.

TRICHE

À chaque numéro, c'est un peu le même problème lorsqu'il faut écrire le petit texte d'introduction de la rubrique TRICHE-TRASH... Non, cette fois-ci, je ne vous dirai pas que vous allez sûrement trouver des Cheat Codes et autres astuces très intéressantes ! Je ne vous dirai pas non plus qu'à présent, vous pouvez trouver des fichiers pour tricher dans les jeux sur notre CD-Rom. Pas plus que je ne m'abaisserai à affirmer que, même si vous ne trouvez pas d'astuces pour un jeu dans les pages qui suivent, il vous reste tout de même la possibilité de regarder sur notre service minitel (3615 PCSOLUCES) ou sur notre site Internet (http://www.pcsoluces.com). Non, cette fois-ci, j'ai décidé de ne rien vous révéler et de vous laisser découvrir par vous-même cette sélection d'astuces !

Arioch (ariochld@aol.com).



Envoyez vos astuces ! Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Tex Murphy Overseer.

Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

Les astuces : mode d'emploi

D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.

Astuces hexadécimales

Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons d'utiliser «HEX WORKSHOP». Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un shareware et de ce fait, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il faudra vous enregistrer auprès de son auteur. Vous trouverez ce logiciel dans le magazine PC COLLECTOR.





COMMANDOS :
DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

CODES
Voici les codes qui vous permettront d'accéder à chacune des missions du jeu...
Explosion en toute discrétion - YJJXB
Ingénierie inverse - 4FQBF
Œil pour œil - 5DNCQ
Justice aveugle - 6S5TL
La menace du Léopold - AT1WN
Chasse aux loups - O9VJ8
Pyrotechnique - WQ9XB
Un appel de courtoisie - Q2AXT
Opération Icare - TUGPD
Dans la soupe - 9WODW
Sur le toit - UVHDC
David et Goliath - FBK48
Lancement du jour J - WA8DW
La fin du boucher - KEWD3
Halte au feu - R7IP3
Avant l'aube - FXIMV
La force du hasard - ZZMJV
Représailles frustrées - 8HCWN
Opération Walhalla - C7KWW

TRANSPORT AMPHIBIE
Normalement, vous n'avez qu'un seul homme capable de faire de la plongée. Parfois, il transporte un canot pneumatique. Il est donc capable de le gonfler ou le dégonfler à volonté. Placez ce soldat assez loin des autres et dépliez le canot. Donnez l'ordre à l'un des soldats de monter dans le canot. Rapidement, sélectionnez le plongeur et juste avant que l'autre soldat monte dans le canot, donnez l'ordre au plongeur de plier le canot (en utilisant la main qui se trouve sur le canot). Si vous respectez le bon timing, vous plierez le canot avec un soldat à l'intérieur. De cette manière, vous n'avez plus qu'à utiliser les bouteilles pour plonger sous l'eau. À l'arrivée, dépliez votre canot et vous retrouverez votre soldat ! C'est donc un bon moyen de transporter plus d'un homme sous l'eau. Si vous êtes très doué, il est possible de faire monter plus d'un homme dans ce canot avant de le replier. Mais c'est beaucoup plus difficile !

Ce bug a été fixé dans la version 1.1 du jeu. Si vous avez appliqué une mise à jour pour COMMANDOS depuis que vous avez installé le jeu, il est probable que cela puisse ne pas fonctionner.

Huor Yi (Phoenix@zcc.net),

EXPLOSION À BON ESCIENT
Dans la septième mission du jeu, au lieu de faire exploser les deux canons situés au sud-ouest avec les explosifs de l'artificier, réunissez le chauffeur, l'espion et l'artificier derrière l'un des deux canons. Abattez le soldat qui le dirige puis éloignez vos hommes du canon mais tout en restant à portée de ce dernier. Tirez sans cesse avec le pistolet sur le canon jusqu'à ce qu'il explose. Refaites la même manœuvre sur le second canon. Cela vous permet d'économiser de cette manière deux explosifs.

Utilisez donc le premier sur la caserne du haut qui se trouve à proximité du nid de mitrailleuses. Cela attirera le soldat qui fait sa ronde. Accueillez-le avec l'auto-mitrailleuse. Celle-ci vous aura d'ailleurs bien servi à éliminer les patrouilles sortant de la caserne avec le linge qui pend, bien avant que vous ayez utilisé votre explosif.

Le second explosif servira à éliminer la patrouille qui se trouve au nord-ouest. Placez-le à droite de l'entrée de la maison. Éloignez votre artificier, mais pas trop, de façon qu'il reste à portée de tir de son petit paquet. Tirez n'importe où pour attirer la patrouille ! N'importe où mais pas sur la bombe, évidemment... Une fois que la patrouille arrive, attendez qu'elle s'approche des explosifs et tirez dessus pour faire exploser tout le monde !

SUPLICE Antoine,

JACK NICKLAUS 5

CHEAT CODES
Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...
SUPERBALL ou SUPERBQLL - Grand rebond.
MOLEHILL ou ?OLEHILL - Jouer en montagne !
WAXANERD ou ZQXQNERD - Permet de bien jouer.



JEDI KNIGHT

MAX LE LAPIN
Il y a quelques années, LucasArt sortait un jeu dénommé SAM AND MAX HIT THE ROAD. Il s'agissait d'un jeu d'aventure où Max était un lapin. Figurez-vous que celui-ci fait une apparition surprise dans JEDI KNIGHT...

Au cinquième niveau, en plongeant dans le canal pour atteindre la ville, entrez dans le premier immeuble. Faites un demi-tour en prenant la plate-forme, puis courez le plus vite possible au coin qui se trouve derrière le pont. Un peu plus loin, vous devriez rencontrer un personnage qui vous ouvrira une porte. Et là, vous tomberez sur Max. Si vous ne vous déplacez pas assez rapidement, vous ne le trouverez pas !

DANRE Stéphane

MECH COMMANDER

CHEAT CODES
Dans le répertoire où vous avez installé le jeu, à côté du fichier «Mechcmdr.exe», créez un fichier «buymechcommander.2». Pour ce faire, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur cette fenêtre à un endroit où il n'y a pas de fichier. Choisissez «Nouveau» puis «Document texte». Changez le nom du fichier «Nouveau Document.txt» en «buymechcommander.2». Répondez «oui» lorsque l'on vous demandera si vous voulez vraiment le changer. Ensuite, vous pourrez utiliser des codes sur certains écrans du jeu.

Dans certaines versions du jeu (si vous avez appliqué une mise à jour, essentiellement), le fichier ne doit plus s'appeler «buymechcommander.2» mais «ixtlriimceourl». Donc, si les codes ne fonctionnent pas, remplacez le nom du fichier par le nouveau.

Sur les écrans de logistique (achat, gestion et briefing), tapez...
POUNDOFFLESH - Ajoute un million à vos ressources.
ROCKANDROLLPEOPLE - Plus de limite de poids.

Pendant une mission, tapez l'un des codes suivants...
OSMIUM - Invulnérabilité.
LORRIE - Répare les dommages et redonne des munitions.
LORDBUNNY - Artillerie infinie. Appuyez sur «B» en cliquant sur la cible.
MINEEYESHAVESEENTHEGLORY - Affiche toute la carte.
DEADEYE - Compétences maximales en tir pour tous les pilotes.
FRAMEGRAPH - Affiche le nombre d'images par seconde.

Il est aussi possible d'appuyer sur les touches «CTRL», «ALT» et «W» pendant une mission pour passer à la suivante.



POWERBOAT RACING

CODES

Voici de nouveaux codes par rapport à la dernière fois...
Sur l'écran des mots de passe, tapez l'un de ceux-ci...
FAN - Catamarans (fretin).
DIP - Catamarans (brochet).

CHEAT CODES

Mettez les lettres suivantes à la place de votre nom...
SML - Mode Petit Bateau.
BIG - Mode Grosse Tête.
POW - Mode Gros Moteur.
WIN - Permet de toujours gagner les courses.

WRECKIN' CREW

CHEAT CODES

Pour une fois, entrer les «Cheat Codes» dans un jeu n'aura rien de complexe. Pas de manipulations extravagantes puisqu'il existe une option «CHEAT CODES» dans le menu des options. Donc, à l'écran «ENTRER CHEAT CODES», mettez l'un des codes suivants en utilisant l'alphabet circulaire...
GIMMEALL - Active toutes les courses et voitures.
RESETALL - Désactive tous les codes.
RESETLAP - Remet à zéro les scores et temps.
CINEMAON - Active la possibilité de voir toutes les vidéos (menu FILMS).
RESETFMV - Désactive la possibilité de voir les vidéos.
KARTSON - Active le mode Kart (petites voitures).
KARTSOFF - Désactive le mode Kart.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
KEYFOUND
RESETKEY

POD

DURAL DISCRET

En tapant le code «DURAL» à l'écran de sélection des voitures, vous obtenez un véhicule très rapide ! Néanmoins, celui-ci prend alors une couleur argentée. Gênant, surtout si vous voulez montrer à vos amis que vous êtes très fort (bien que l'on ne soit pas vraiment fort lorsqu'on triche !). Tapez donc le code «DURAL» et la voiture changera. À présent, cliquez sur «CHARGER VOITURE» puis sur «OK» sans rien faire d'autre. La voiture aura repris sa couleur normale, tout en gardant ses caractéristiques. Jeff me dit d'ailleurs que cela pourrait expliquer le fait que certains joueurs, sur Internet, sont capables d'aller aussi vite...
Attention, cette astuce n'a été testée que sur POD GOLD. Il se peut qu'elle ne fonctionne pas sur la version normale de POD.
NICOLLET Guillaume

WORMS 2

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur «BACKSPACE» (qui se trouve au-dessus de «ENTREE»), puis tapez l'un des codes suivants. Après avoir tapé le code, appuyez sur la touche «BACKSPACE». Si tout s'est déroulé comme prévu, vous devriez voir votre ver sauter sur place et le message «**OK**» s'afficher.
SUICIDEBOMBER - Remplace le Kamikaze par une très grosse explosion.
REDBLOOD - Le sang des vers devient rouge.
SHEEPHEAVEN - Armes moutons.
BACKFLIP - Saut périlleux arrière (touche «BACKUP» deux fois de suite).
Utilisez la touche «*» qui se trouve à gauche de «ENTREE» et au-dessus de «SHIFT».

TOUTES LES ARMES

Créez une nouvelle équipe et donnez-lui comme nom «TEAM17MicroProse» en respectant les majuscules et minuscules. Sélectionnez cette équipe pour jouer et vous obtiendrez toutes les armes à volonté, y compris les armes spéciales ! Toutefois, cela ne fonctionne pas pour les missions à un seul joueur.
Huor Yi (Phoenix@zcc.net)

ARCADE AMERICA

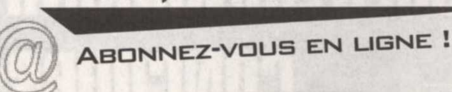
CODES

Voici quelques codes...
Las Vegas : HRARKURMEL
Grand Canyon : EFLSJXDPH!
Mt Rushmore : W5VK1FB3V0
Oklahoma : HMAIKUTMEL
Miami : GMF0LVTNFK
Washington D.C. : WVZKIFQZV0
New York : UW5!ZHCIXY

CHEAT CODES

À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur la touche «ESC». Ensuite, tapez «7TH» au clavier, puis entrez l'un des codes suivants...
MAKEAWISH - 10 vies supplémentaires.
GIMMEAMMO - 10 balles supplémentaires.
ANGEL - 1 vie supplémentaire.
ILOVEJOEY - 50 vies supplémentaires.
NOBULLETS - 0 projectile.
BLASTEM - 100 projectiles supplémentaires.
GOLDENGUN - 500 projectiles supplémentaires.
GIMMETIME - Met le temps à 10 minutes.
NOTIME - Met le temps à 30 secondes.
NOSCORE - Met le score à 0.
NOHEALTH - Diminue l'énergie au quart de la normale.
IMAGONER - La dernière vie n'aura qu'un quart d'énergie.
OMNIJOEY - Invulnérabilité.
URHOPELESS - Avoir "Special Item".
TOGGLEWIGGLE - Active ou désactive le mode «Pull Item Wiggle».
FATBOYCANTJUMP - Active le mode qui permet de voler.
MAVERICK - Active ou désactive le mode Shoot Down.
HALEJOEY - Redonne toute l'énergie.
WARP2SINNERS - Aller directement à Alcatraz.
WARP2SLOTS - Aller directement à Las Vegas.
WARP2GORGE - Aller directement au Grand Canyon.
WARP2FACES - Aller directement au Mont Rushmore.
WARP2MUDPIT - Aller directement à Oklahoma.
WARP2GUNFIGHT - Aller directement à Alamo.
WARP2DOLLS - Aller directement à Mardi Gras.
WARP2RESORT - Aller directement à Miami.
WARP2WHOUSE - Aller directement à Washington.
WARP2THEAPPLE - Aller directement à New York.
WARP2WBOGUS - Aller directement à Woodstock sans ce qu'il faut.
WARP2WLATE - Aller directement à Woodstock mais en arrivant trop tard.
WARP2WCOOL - Aller directement à Woodstock avec succès.
ROAD2SLOTS - Aller directement à la section de route de Las Vegas.
ROAD2GORGE - Aller directement à la section de route du Grand Canyon.
ROAD2FACES - Aller directement à la section de route du Mont Rushmore.
ROAD2MUDPIT - Aller directement à la section de route d'Oklahoma.
ROAD2GUNFIGHT - Aller directement à la section de route de Alamo.
ROAD2DOLLS - Aller directement à la section de route de Mardi Gras.
ROAD2RESORT - Aller directement à la section de route de Miami.
ROAD2WHOUSE - Aller directement à la section de route de Washington.
ROAD2THEAPPLE - Aller directement à la section de route de New York.
ROAD2THEGIG - Aller directement à la section de route de Woodstock.

Si tout se déroule comme prévu, vous entendrez Joey dire «COOL».





TURBO PLASMA RIFLE

Pour obtenir le Turbo Plasma Rifle, rendez-vous à Boneyard et parlez à Smitty. Il est dans la première maison (où vous pouvez observer un homme qui se jette dans un trou de la prison). Il vous donnera le Turbo Plasma Rifle. S'il ne vous le donne pas, c'est pour une raison très simple : vous n'avez pas de Plasma Rifle ! En effet, il faut que vous ayez déjà cette arme pour en obtenir une version beaucoup plus puissante !

SUPER ARMURE

Allez à la confrérie et demandez à vous engager. Faites une quête afin de gagner des points. Ensuite, allez au deuxième étage de la confrérie pour parler au réparateur. Il vous demandera une pièce... Allez la chercher et rapportez-la au réparateur. Si vous avez un haut pourcentage en réparation ainsi qu'en discours, vous pourrez la rafistoler. De cette manière, vous obtiendrez une armure plus résistante !

Huor Yi (Phoenix@zcc.net)



STREET RACER

CHEAT CODES

À l'écran des options, mettez-vous sur l'endroit où vous pouvez entrer les codes pour le mode Championnat et entrez l'un des codes suivants...
TRAFIK - Coupe d'argent.
NEJATI - Coupe d'or.
DOUGAL - Coupe de platine.
TURGAY - Permet d'obtenir un menu d'options caché, avec des personnages et niveaux secrets.

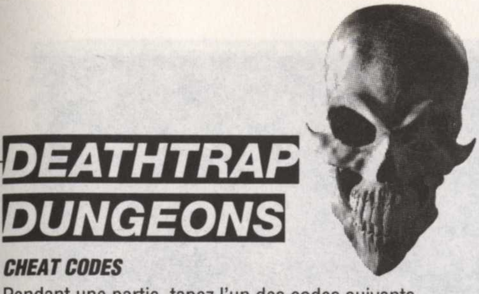
STARCRAFT

JOUER AVEC TOUTES LES RACES DANS LE MÊME CAMP

Choisissez «MULTI-JOUEURS» sur le menu principal. Ensuite, double-cliquez sur «Direct Cable Connection». Entrez votre nom, puis faites «OK». Cliquez sur «Créer Partie». Dans «Type de Partie», mettez «Mêlée par Équipe». Choisissez une carte ainsi que les autres paramètres et cliquez sur «OK» pour continuer. Si vous avez choisi une partie à deux joueurs, vous arrivez sur un écran comportant deux équipes. Face à votre nom, mettez le nom de la race avec laquelle vous voulez commencer. En dessous, gardez «Ouvert» et, en face, mettez le nom des autres races extraterrestres (Zerg, Terran ou Protoss). De cette manière, vous pourrez jouer avec les trois races extraterrestres en même temps ! Cela peut procurer de nouvelles possibilités, puisque vous pourrez bénéficier des pouvoirs de certaines races sur les unités des autres.

LE HUY LUAN (huyluan.le@hol.fr).





DEATHTRAP DUNGEONS

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...
MMMMUNGO - Donne de la force.
BILLY - Donne de la vitesse.



BLACK DAHLIA

CHEAT CODES

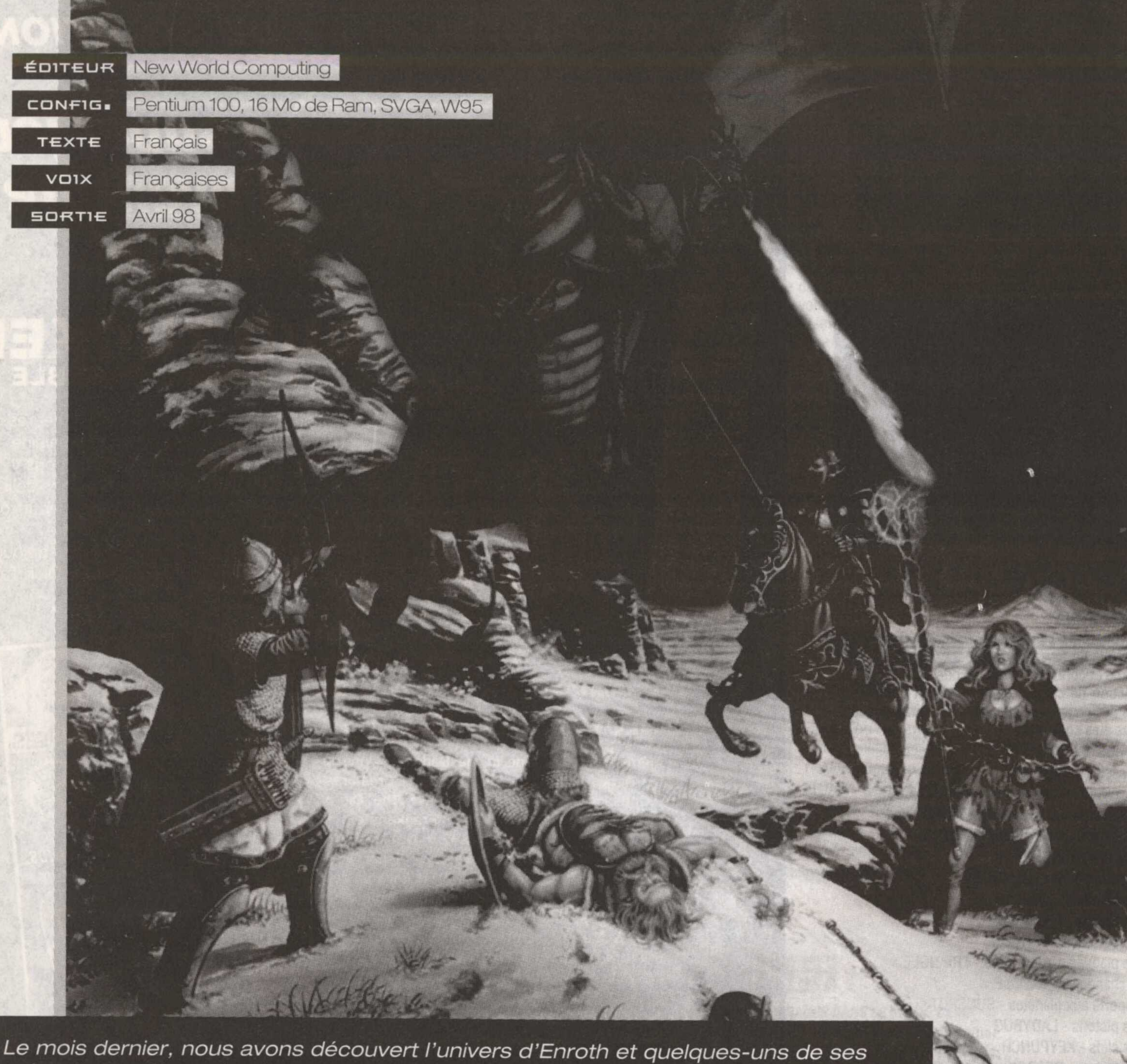
Si vous êtes bloqué face à une énigme, il est possible de taper un code pour la passer quand même et continuer. Mais le code est différent en fonction de chaque énigme. Il faut donc taper l'un des codes suivants selon l'énigme à laquelle vous êtes confronté...

Le vitrail - LEADHEAD
Le casier - LOGHOUSE
Le coffre-fort de Winslow - MASTERLOCK
La serrure de la commode - TURNKEY
Les panneaux de la table - ARTHUR
Le sceau - RINGDING
Le sarcophage - GEMSTONE
Les planètes - CANCAN
Les tuyaux - PRESSURE
Les barreaux - BARBELL
Les plaques pressurisées - TRIANGLE
Le chandelier - NIMBLE
La porte aux planètes - SUNSPOT
Les pistons - LADYBUG
Les clefs - KEYPUNCH
Les leviers - GEAROIL
Les colonnes - TEMPLE
Les blocs coulissants - BLOCKHEAD
Le puzzle de pierre - ROCK33
La malle - BOXTOP
La canne - CANDYCANE
Les télégrammes - TELEPORT
Le télescope - PEEPER
Le coucou - BONGO

ÉTOURDISSEMENTS

Dans le jeu, il est possible de tourner sur soi-même pour regarder aux alentours. Faites donc plusieurs tours sur vous-même sans vous arrêter. Au bout d'un moment, le personnage n'y tiendra plus et s'écroulera, étourdi par cette action de derviche tourneur.

CHALUBERT Sylvain,



ÉDITEUR	New World Computing
CONFIG.	Pentium 100, 16 Mo de Ram, SVGA, W95
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Avril 98

Le mois dernier, nous avons découvert l'univers d'Enroth et quelques-uns de ses mécanismes. Ce mois-ci, les choses sérieuses commencent puisque vous allez trouver décrites en détail toutes les quêtes que vous rencontrerez. Néanmoins, vous verrez que votre tâche sera rude car Might & Magic VI est un jeu long et parfois très difficile : il faudra résoudre de nombreuses énigmes, vaincre des armées de monstres et surtout vous accrocher pour voir la fin du jeu, qui se mérite vraiment !

[2ÈME PARTIE ET FIN]

MIGHT & MAGIC VI

LE MANDAT CÉLESTE

Avant de partir à l'aventure, à la recherche de gloire et d'argent, il est tout de même bon de connaître quelques principes de base qui permettront d'échapper à plus d'un piège.



VOUS N'AVEZ PAS VU ARTHUR ?

L'EXPLORATION

La grande majorité des quêtes devront être résolues en visitant les châteaux. Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que tous les éléments sont à l'intérieur d'un château : pas besoin d'aller chercher des objets ailleurs pour passer une épreuve, ouvrir une porte ou révéler quelque chose (au pire, l'entrée d'un château peut nécessiter une clef qui se trouve dans un autre lieu, mais c'est extrêmement rare).
Il faut donc bien explorer un donjon jusque dans les moindres pièces et actionner tous les leviers et boutons que vous rencontrerez (d'ailleurs, le plus souvent, les leviers n'ont pas à être activés par combinaison : il suffit d'activer chaque levier une fois pour résoudre une énigme).
Un bon moyen pour ne rien oublier consiste à lancer le sort Oeil du Sorcier (magie de l'Air) pour repérer tout monstre encore vivant dans un donjon. Un autre consiste à posséder un personnage dont la compétence Perception est à un niveau élevé : celle-ci vous permettra d'obtenir une carte magique plus précise qui peut révéler des indices sur les passages secrets ou des coffres contenant des objets.
Pensez aussi à faire un zoom sur la carte lorsque les plans d'un château sont complexes, pour bien faire apparaître tous les détails et ne fouillez pas seulement les coffres mais aussi tous les meubles ou objets qui sortent de l'ordinaire (cheminées, lits, bibliothèques, armoires, portes, murs suspects, autels, inscriptions, dessins, arbres, rochers, barils...).
Ayez aussi du bon sens : si vous avez ferraillé dur pour atteindre un endroit qui semble sans issue, c'est qu'il y a un passage secret quelque part.
Enfin, les passages secrets sont activés par des petits leviers, des boutons (qui ressemblent à une grosse pierre carrée), ou en cliquant parfois directement sur un objet inhabituel.
Remarque : c'est toujours le personnage actif qui doit posséder les objets pour déclencher une action. Par exemple, si un coffre nécessite deux clefs pour être ouvert, il faut que la personne qui tente d'ouvrir le coffre possède les deux clefs dans son inventaire (même chose pour les portes...).
L'exploration des donjons nécessite aussi la connaissance impérative de deux sorts importants de la magie de l'Air : le Bond et le Poids Plume. Sans ces deux sorts, vous ne pourrez atteindre certaines pièces.
En extérieur, il faut aussi avoir le sort de Vol, car il permettra d'atteindre certains lieux intéressants (la cabane de l'Ermite, les Maîtres qui se trouvent en haut des châteaux de Port-Libre et de Kriegspire...).

LES QUÊTES

Les quêtes sont présentées dans un ordre plus ou moins facultatif : vous pourrez généralement les résoudre comme bon vous semble.
Étant donné la complexité du jeu et le nombre de donjons, il ne nous a pas été possible de détailler chaque donjon avec carte et cheminement à l'appui (il aurait fallu cent pages de plus à ce guide) : ne sont mentionnées que les difficultés majeures que vous rencontrerez.
Dans la majorité des cas, on déclenche une quête en parlant avec une personne et après avoir résolu la quête, il faut revenir voir cette personne pour en tirer les bénéfices.
Selon leur importance, on peut diviser les quêtes en trois groupes : les quêtes essentielles, les quêtes majeures et les quêtes facultatives.



LES COMBATS

Le combat est une des choses les plus fréquentes dans le monde d'Enroth, car il y a plus d'une centaine de monstres différents et vous combattrez presque toujours en visitant un donjon ou en voyageant (les monstres d'une région sont renouvelés tous les mois).
Il faut bien voir que vous ne pouvez gagner les combats que si vous passez en mode de jeu Tour par tour (en appuyant sur la touche «Entrée») car vous devrez affronter des armées de monstres et contrairement au mode Temps Réel, vous pourrez diriger précisément chacun de vos personnages dans ce mode par Tour (de plus, il est plus facile de viser les monstres).
Les combats en extérieur sont relativement faciles grâce à la magie car il existe deux sorts puissants qui permettent de balayer la majorité des monstres dans une zone : l'Explosion Stellaire (magie de l'Air) et Chutes Météoriques (magie du Feu).
En intérieur, il faudra par contre beaucoup compter sur les sorts Flammes de l'Enfer (magie du Feu), Boule de Glace (magie de l'Eau) et Lumière Prismatique (Magie de Lumière) mais ces sorts sont moins puissants, alors ne négligez pas les compétences de combat au corps à corps car cela vous sortira de plus d'un mauvais pas (en outre, les monstres les plus forts sont presque invulnérables à toute forme de magie).



NOTE

Toutes les références des quêtes entre parenthèses sont des coordonnées de lieux sur les cartes parues dans la 1ère partie de ce guide (PC Soluces 18).

LES QUÊTES ESSENTIELLES

L'accomplissement de ces quêtes est indispensable pour finir le jeu, car vous apprendrez comment vaincre les démons venus de l'espace (on se croirait dans un film d'Ed Wood). Il est donc impératif de les remplir si vous ne voulez pas tourner en rond indéfiniment dans le royaume d'Enroth.

LA PREMIÈRE QUÊTE

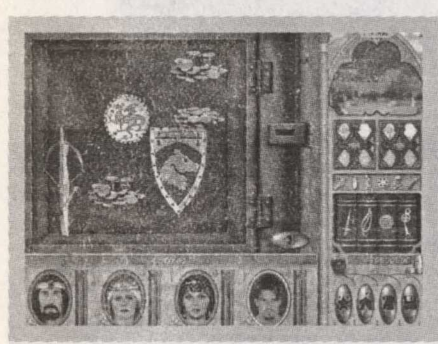
Dès le début de l'aventure, vous avez en votre possession une lettre dans votre inventaire : avancez dans le village de Sorpigal-la-Nouvelle (**O**) et entrez dans la taverne "Au Chevalier Solitaire", le premier bâtiment sur votre droite. Parlez de la lettre à Andover Potbello puis rendez-vous au château Ironfist (**N, 12**) et remettez cette lettre au régent Wilbur Humphrey.

LES QUÊTES DU GRAND CONSEIL



LE GRAND CONSEIL EST DIFFICILE À CONVAINCRE.

Ces six quêtes sont au cœur du jeu : vous devez les remplir toutes afin de rencontrer l'Oracle qui vous aidera à vaincre la menace qui pèse sur Enroth. Les quêtes sont données par les seigneurs d'Enroth dans leur châteaux et si vous les accomplissez, vous obtiendrez les voix des représentants au Grand Conseil (**H, 8**).



LE BOUCLIER DE KILBURN SE TROUVE À L'EXTÉRIEUR D'UN DONJON : C'EST RARE POUR UNE QUÊTE.

***• QUÊTE DU CHATEAU IRONFIST* (N,12)**

Le régent Wilbur Humphrey vous demande de retrouver le bouclier du seigneur Kilburn. Ce bouclier se trouve dans un coffre au sud de la ville de Blackshire (**G**). Plus précisément, il se trouve à l'est de l'entrée de la Tanière du Loup (**G, 10**) mais à l'extérieur du donjon. Ramenez le bouclier à Wilbur.

Vous serez peut-être étonné de voir que Slicker Silvertongue, son représentant au Grand Conseil (**H, 8**) garde son pouce baissé et refuse de vous accorder le mérite de cette quête. Tout simplement, c'est un traître qu'il vous faudra démasquer.

***• QUÊTE DU CHATEAU DES ÎLES-DE-MIST* (J,8)**

Le sorcier Albert Newton souhaite récupérer le Sablier du Temps. Allez dans le Poste Avancé de Silver (**J,10**) et explorez-le (il y a une chambre où se trouve un bouton mural ouvrant un passage secret) pour trouver la clef de la forge de Gharik. Allez dans la forge (**O, 6**), protégez-vous au maximum contre le feu, descendez la longue rampe en spirale, passez le précipice en faisant apparaître un pont (le levier du pont se trouve dans une salle secrète juste à droite du précipice : tâtonnez les murs pour découvrir la salle du levier). Avancez jusqu'à une grande salle qui a huit ouvertures et un pont de bois : en actionnant les leviers situés près des huit entrées, vous pourrez passer cette salle et il ne vous restera plus qu'à aller au bout du donjon pour trouver le Sablier. Rapportez-le au seigneur Newton.

***• QUÊTE DU CHATEAU FLEISE* (D, 11)**

Voilà une quête longue mais assez facile : Loretta la châtelaine vous demandera de fixer le prix de toutes les écuries d'Enroth. Vous devez alors visiter ces neuf écuries. Vous verrez une nouvelle phrase apparaître lors de votre discussion avec leur propriétaire, qui vous permettra d'en fixer le prix. Regardez la première partie du guide pour voir dans quelles régions se trouvent les écuries. Retournez voir Loretta lorsque toutes les écuries auront passé l'accord.

***• QUÊTE DU CHATEAU DE STONE* (C, 10)**

Le seigneur Anthony Stone vous demande d'arrêter le Prince des Voleurs mais il n'a aucune idée de l'endroit où il se cache. En fait, votre homme se dissimule dans le réseau d'égouts de Port-Libre (**H**). Il y a de nombreux accès à ces égouts que vous découvrirez en visitant les maisons de Port-Libre. Dirigez-vous vers l'ouest des égouts et vous trouverez une salle : cliquez sur le mur à l'ouest de la salle pour révéler une cachette. Cliquez sur le lit pour trouver le Prince des Voleurs.

***• QUÊTE DU CHATEAU STROMGARD* (C, 6)**

Le seigneur Von Stromgard souhaite que vous arrêtiez l'hiver. Cela ressemble à une mauvaise blague mais en fait le terrible hiver que subit la région est provoqué par un ermite qui vit dans une cabane sur la chaîne montagneuse de Kriegspire (**B, 7**). Vous devrez avoir le sort de Vol (magie de l'Air) pour atteindre ce lieu mais à part cela, rien de plus simple.

***• QUÊTE DU CHATEAU TEMPER* (C, 9)**

Osric Temper vous demande de libérer le Poste des Démons (**B, 10**). Le problème, c'est que ce poste, qui consiste en fait en une seule grande salle, est défendu par une horde de démons redoutables. Après les avoir tués, ramassez les plans qui se trouvent dans la pièce et ramenez-les à Osric Temper.

• SILVERTONGUE LE TRAÎTRE

Comme vous avez pu le constater dans les quêtes du Grand Conseil, le représentant Silvertongue est un traître car même si vous remplissez la quête du château Ironfist, il garde son pouce baissé. Il va falloir le démasquer. Allez voir Wilbur dans le château Ironfist (**N, 12**) et demandez-lui une Cape d'Adorateur de Baa puis rendez-vous au Temple Supérieur de Baa (**B, 14**). Vous ne pourrez ouvrir les portes qu'avec un personnage ayant un niveau expérimenté dans la caractéristique Perception. Vous devrez tuer un prêtre et un magicien afin de récupérer une clef sur chacun de leur cadavre. Ces clefs permettront d'ouvrir un coffre dans ce même donjon où une lettre de Zenofex prouve la traîtrise de Silvertongue : allez au Grand Conseil (**H, 8**) et parlez à Silvertongue pour le mettre en fuite. Si vous avez rempli toutes les autres quêtes du Haut Conseil, vous pourrez enfin voir l'Oracle auquel on accède en cliquant sur l'icône apparue à la place de Silvertongue dans le menu placé à droite. N'oubliez pas non plus de retourner voir Wilbur Humphrey dans le château Ironfist : il vous remerciera en vous autorisant à utiliser le navire "La reine Catherine" (**N, 2**).

LA DISPARITION DE NICOLAÏ

Si vous avez parlé au prince Nicolaï dans le château Ironfist (**N, 12**), il vous donnera rendez-vous hors du château mais à la première nuit de repos, il disparaîtra. Vous le retrouverez dans le cirque ambulant qui parcourt Enroth. Ce cirque se trouve dans trois régions différentes selon les mois de l'année : Blackshire en avril (**G, 6**), La Fange-des-Damnés en août (**M, 7**) et la Baie-des-Bandits en décembre (**I, 13**). Ramenez impérativement Nicolaï au château car il vous aidera à la fin du jeu.

LES QUÊTES DE L'ORACLE

L'Oracle est une entité mystérieuse que vous pourrez rencontrer après avoir rempli les quêtes du Grand Conseil et qui vous indiquera comment vaincre les démons. Vous ne pourrez le rencontrer que lorsque vous disposerez de cinq objets très particuliers : quatre cristaux mémoire (Alpha, Beta, Delta et Epsilon) et le cube de contrôle.

• CRISTAL MÉMOIRE ALPHA

Il se trouve dans le Temple Suprême de Baa (**K, 2**). Dans le temple se trouve un puits avec deux ponts qui permettent d'accéder à une plate-forme centrale. À l'entrée de chaque pont se trouve un levier qui permet de faire tourner les deux ponts autour de la plate-forme centrale, ce qui vous permettra d'atteindre la salle du cristal Alpha. Remarquez le bourdonnement qu'émet le cristal : celá vous aidera à repérer les suivants.

• CRISTAL MÉMOIRE BÊTA

Rendez-vous au château Alamos (**E, 5**) grâce au navire "Cieux de Cerulea" (**D, 2**). Vous trouverez dans ce château cinq arbres qui vous donneront des indices pour reconstituer un code alphabétique de cinq lettres. Le cristal se trouve dans une salle, précisément dans le coin le plus au sud-ouest du château auquel on accède par un ascenseur (qui ressemble à un mur de bois et sur lequel il suffit de cliquer). Il faudra avancer sur des poutres vers un couloir où l'on vous demandera le code : tapez-le puis avancez jusqu'à la salle au fond pour prendre le cristal (le code est parfois **JBARD** mais il change à chaque partie).

• CRISTAL MÉMOIRE DELTA

Le cristal se trouve dans le château de Darkmoor (**M, 4**) qui est un des lieux les plus grands et les plus dangereux d'Enroth. Il y a aussi dans ce château de nombreux passages secrets et des inscriptions à lire absolument (certaines sont en fait des formules pour activer des objets). Vous verrez aussi des gros cubes suspendus au plafond : ce sont des téléporteurs et il faut se tenir dessous et cliquer dessus pour être emporté vers de nouveaux lieux (les téléporteurs doivent être mis en route au préalable à l'aide de boutons ou d'inscriptions). Le cristal se trouve au fond d'une grande arène remplie de Liches et de Beholders à laquelle on ne peut accéder qu'en utilisant le sort de Poids Plume (magie de l'Air) pour ne pas se blesser en sautant du passage qui la surplombe. Lorsque vous aurez pris le cristal, lisez l'instruction pour activer le téléporteur afin de vous retrouver dans une salle mortuaire. Cliquez sur le livre posé sur le pupitre pour le détruire (cela fait partie d'une autre quête, mais autant le faire tout de suite) et sortez de la salle par le mur téléporteur puis retrouvez la sortie.

• CRISTAL MÉMOIRE EPSILON

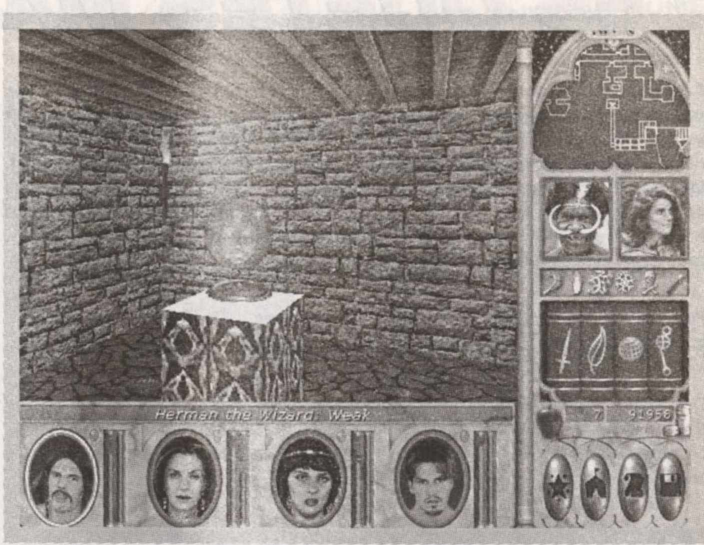
Ce cristal est perdu au fond du château de Kriegspire (**B, 11**) et le problème, c'est qu'il est défendu par une armée de Minotaures. La difficulté consistera aussi à trouver comment accéder au pilier central situé en hauteur, au-dessus des quatre arènes centrales, car il y a sur le pilier un bouton qui vous ouvrira un passage vers le cristal.

• LE CUBE DE CONTRÔLE

Le cube se trouve dans la Tombe de Varn (**L, 1**). À l'intérieur de la tombe, vous pourrez accéder au cœur de la pyramide en passant sur le côté droit, car il y a une entrée annexe ouverte (n'hésitez pas à monter sur les pentes de la pyramide interne). Votre but est de trouver six parchemins correspondant au différents postes d'équipage de la pyramide qui est en fait un vaisseau spatial. Quatre des parchemins sont relativement faciles à trouver (dans des coffres...) mais les deux autres le sont moins, puisqu'ils sont cachés dans les murs au fond de la bibliothèque (fouillez aussi les étagères pour trouver des livres de magie). Lorsque vous aurez aussi trouvé la Clef de Varn, allez dans la grande salle qui se trouve presque à l'entrée de la pyramide. Cette salle est baignée de radiations que vous ne pourrez pas bloquer, mais si vous avez trouvé les crânes translucides dans la Tombe de Varn, ils absorberont une partie des radiations et si vous marchez dans n'importe quel bassin, cela arrêtera l'effet des radiations. Faites porter la Clef de Varn et les six parchemins par un même personnage et marchez dans les cinq bassins de forme triangulaire autour de la salle, afin d'indiquer à chaque fois le code qui se trouve sur les parchemins (n'oubliez donc pas de les lire). Allez enfin sur le Puits de Varn qui se trouve dans le coin dans la salle et tapez le dernier code pour descendre grâce au sort Poids Plume dans la salle de pilotage où vous trouverez le Cube de Contrôle. (remarque : les codes sont tous des anagrammes du nom des membres d'équipage de "l'Enterprise" dans Star Trek). Vous pouvez repartir de plusieurs manières (par exemple, un simple sort de Retour en Ville).

• LE CENTRE DE COMMANDE DE L'ORACLE

Rendez-vous au Grand Conseil (**H, 8**) pour voir l'Oracle, lorsque vous aurez rempli les six quêtes du Grand Conseil et récupéré les quatre cristaux et le Cube de Contrôle. Placez les cristaux sur les quatre emplacements autour de la salle et révélez l'escalier en actionnant le contrôle sur le pupitre au centre. Descendez l'escalier et parlez à l'Oracle (il faut toucher le grand écran noir qui donne sur l'espace) qui vous demande le Cube de Contrôle. Éloignez-vous et revenez discuter avec lui afin d'entrer dans le Centre de Commande. Vous découvrez ainsi un nouveau donjon qui vous permettra de récupérer des pistolets et fusils laser ainsi que le talent pour les manier (il y a un parchemin caché qui vous enseignera ce nouveau talent mais pour devenir Expert, il faudra aller voir une personne à Sorpigal-la-Nouvelle et pour devenir Maître, ce sera à la vallée du Pardais). Lorsque vous ressortirez du Centre de Commande, reparlez à l'Oracle qui vous donnera la méthode pour vaincre les démons en rappelant à la vie Archibald, le frère diabolique du roi Roland (qu'on avait emprisonné dans le jeu Heroes of Might and Magic 2).



L'UN DES QUATRE CRISTAUX MÉMOIRE.



L'ORACLE N'EST PAS TRÈS SPECTACULAIRE.

LA LIBÉRATION D'ARCHIBALD

Retournez au château Ironfist (**N, 12**) pour parler avec Nicolaï qui vous informera d'une gemme nécessaire pour libérer son oncle. Cette gemme se trouve dans le puits juste au nord-est du château : ramenez-la à Nicolaï pour obtenir en échange une clochette. Ressortez du château et montez la rampe qui se trouve sur le côté du château pour atteindre la terrasse où se trouve la bibliothèque. Entrez dans la bibliothèque : Archibald redevient alors humain et vous pouvez lui parler. Il vous remet le parchemin indiquant un rituel indispensable pour détruire les démons.

LA FOURMILIÈRE

La Fourmilière (**A, 1**) est le repère des démons et donc un lieu extrêmement dangereux. Il vous faudra les sorts de Bond et de Poids Plume (magie de l'Air). Vous devez progresser dans ce donjon jusqu'à un réacteur, une sorte de machine moderne qu'il faudra détruire. Détruisez ensuite la Reine qui apparaîtra et sortez par la porte qui se trouve dans la salle du fond pour finir le jeu. Si vous n'avez pas le rituel d'Archibald, vous assisterez à une fin toute différente et bien peu glorieuse.



LES QUÊTES MAJEURES

Ces quêtes entièrement facultatives vous permettront d'améliorer vos personnages en changeant leur classe. Un chevalier pourra ainsi devenir un cavalier puis un champion pour acquérir des points de vie bonus pour chaque niveau d'expérience obtenu (voir la première partie du guide). Même si vous n'avez pas de personnage ayant la classe concernée, vous pouvez toujours entreprendre les quêtes pour recevoir des promotions honorifiques, améliorer votre réputation et découvrir de nouveaux éléments de l'univers d'Enroth.

LA QUÊTE DU CHEVALIER POUR DEVENIR CAVALIER

Dans le château Temper, Osric Temper (**C, 9**) vous demande de recevoir le parrainage d'un autre cavalier pour devenir vous-même cavalier. Rien de plus facile : allez voir le cavalier qui traîne ses bottes dans la taverne loin à l'ouest de la ville de Port-Libre puis revenez voir Osric.

LA QUÊTE DE CAVALIER À CHAMPION

C'est encore Osric Temper (**C, 9**) qui va vous donner cette quête. Il vous demande de vaincre un ennemi puissant. En fait vous n'aurez pas à le combattre en personne mais à ramener la preuve que vous avez pénétré jusqu'au cœur de son château (cette preuve consiste en un document à découvrir au fond d'un coffre).



LE SORT DE RÉDUCTION : UN VRAI GAG.

LA QUÊTE DE PALADIN À CROISÉ

C'est le régent Wilbur Humphrey du château Ironfist (**N, 12**) qui vous permettra d'accéder au rang de croisé. Vous devrez pour cela sauver une damoisellle en détresse. Celle-ci se trouve dans le Poste Avancé de Silver (**J, 10**). Vous trouverez près des cellules un passage secret (il faut pousser un bouton) qui mène vers une salle qui semble sans issue. En fait, il y a un autre bouton juste à l'entrée de cette salle qui actionne des dalles formant un escalier magique. En progressant lentement, vous arriverez au sommet qui semble là aussi sans issue, mais il y a un passage secret à droite et à gauche de l'ornement mural : la jeune femme se trouve dans le passage secret de gauche (il suffit de toucher le mur). Touchez ensuite l'ornement mural pour revenir en bas (il y a un deuxième ornement au pied de la grande salle dont l'escalier magique faisait le tour et qui permet de revenir à l'entrée du donjon). Retournez avec la jeune femme voir Wilbur et vous deviendrez paladin.

LA QUÊTE DE CROISÉ À HÉROS

Pour devenir un héros, vous allez devoir tuer un dragon mais pas n'importe lequel puisqu'il faudra vaincre le vieux et redoutable Longfang Witherhide réfugié dans son antre (**M, 3**), au nord du château Darkmoor. Après avoir vaincu le dragon, prenez les griffes sur son corps et rapportez cette preuve au château Ironfist pour devenir un héros.

LA QUÊTE D'ARCHER À MAGE DE GUERRE

Le seigneur Stromgard (**C, 6**) veut récupérer un trousseau de clés vital pour la sécurité d'Enroth. Ce trousseau se trouve dans le donjon du Vent Glacé (**C, 11**). Quand vous aurez le trousseau, retournez voir le seigneur Stromgard pour qu'il vous explique quoi en faire.

LA QUÊTE DE MAGE DE GUERRE À GUERRIER MAGE

Maintenant que vous avez le trousseau de clés des Tours de Défense, le seigneur Von Stromgard (**C, 6**) vous confiera une quête de longue haleine : remettre en marche les Tours de Défense des villages d'Enroth pour qu'elles attaquent de nouveau les démons (jusqu'à présent, elles vous tiraient dessus lorsque vous voliez trop près). Il suffira que le personnage qui a le trousseau de clés l'utilise sur la serrure qui se trouve à la base de chaque tour pour la remettre en état (ce qui sera confirmé par un voyant de couleur orange au-dessus de la serrure). Il y a six tours dans le monde d'Enroth qui défendent les villages de Blackshire, des Plateaux-Glacés, de Port-Libre, de La Baie-Argentée, des Îles-de-Mist et de Sorpigal-la-Nouvelle.

LA QUÊTE DE CLERC À PRÊTRE

Voilà une quête un peu spéciale puisque le seigneur Stone (**C, 10**) vous demande de rebâtir l'Église en Ruines de Port-Libre (**H, 5**). Vous devrez alors trouver un tailleur de pierre et un charpentier en interrogeant les passants dans les rues jusqu'à ce que vous tombiez sur eux. Vous pourrez trouver ces deux artisans n'importe où dans les rues de Port-Libre mais n'hésitez pas à chercher dans les autres villes (deux hommes faisant l'affaire se trouvent dans la ville de Blackshire). Une fois que vous les avez enrôlés dans votre équipe, entrez dans l'Église en Ruines de Port-Libre (**H, 5**) et sortez : les artisans resteront sur place et l'église sera restaurée (retournez à l'intérieur pour vérifier le changement si vous le souhaitez) puis allez rendre visite au seigneur Stone pour votre promotion.
Remarque : cette église restaurée sera la seule à remettre en forme votre équipe quel que soit son état, d'où son importance !

LA QUÊTE DE PRÊTRE À HAUT PRÊTRE

C'est encore le seigneur Stone (**C, 10**) qui va vous mettre sur la piste de cette nouvelle quête, votre objectif étant cette fois de récupérer le Calice Sacré. Ce calice se trouve dans le Temple du Soleil (**I, 8**) et il vous faudra voler ou marcher sur l'eau pour l'atteindre car il est sur une île inaccessible autrement. Comme toujours, il faudra retourner voir le seigneur Stone pour obtenir la promotion.

LA QUÊTE DE SORCIER À MAGICIEN

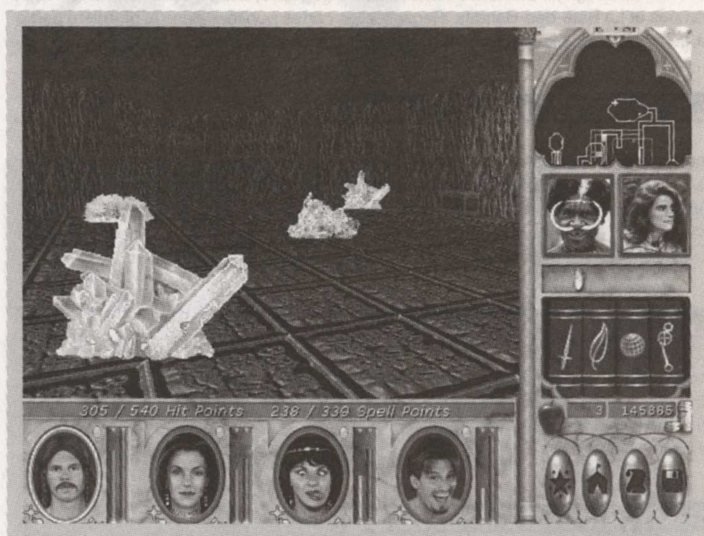
Discutez avec le seigneur Newton (**J, 8**) pour demander une promotion au rang de magicien. Il vous l'accordera si vous êtes capable d'aller boire à la Fontaine Magique. Le problème, c'est que la plupart des fontaines sont magiques et qu'il n'indique pas celle à laquelle il passe. Cette fontaine se trouve en fait dans la région de la Baie-des-Bandits (**I**), sur l'île principale, au nord-est du village (elle est juste à quelques dizaines de mètres à l'est du centre d'entraînement La Salle d'Armes de la plage).

LA QUÊTE DE MAGICIEN À ARCHIMAGE

Voilà une quête particulièrement ardue puisque le seigneur Newton (**J, 8**) vous envoie chercher un artefact inconnu dans un lieu qui n'est pas le bon. Au lieu de chercher le Manoir de Corlagon dans La Fange-des-Damnés, rendez-vous à la pointe sud-ouest de la région du château d'Ironfist et fouillez le Manoir de Corlagon (**N, 18**) pour trouver le cristal de Terrax qu'il faudra bien évidemment rapporter à Newton.

LA QUÊTE DE DRUIDE À GRAND DRUIDE

Loretta dans son château Fleise (**D, 11**) vous confiera une tache originale puisqu'elle souhaite que vous visitiez le Cercle de Pierre à minuit pendant une équinoxe ou un solstice. Le Cercle de Pierre se trouve sur l'île au nord de la ville de Baie-Argentée et il faudra toucher la pierre au centre du cercle juste après minuit l'un des quatre jours suivants de l'année : 20 mars, 21 juin, 23 septembre ou 21 décembre (regardez dans les options à droite de l'écran pour connaître la date). Loretta apparaîtra alors et vous serez promu.



SEUL UN PERSONNAGE COSTAUD POURRA TIRER PROFIT DES CRISTAUX.

LA QUÊTE DE GRAND DRUIDE À ARCHIDRUIDE

Comme pour devenir grand druide, Loretta vous demande de prier à minuit à l'Autel de la Lune pendant une nuit de pleine lune. L'autel se trouve dans le Temple de la Lune (**H, 6**) dans une salle dont l'accès est fermé par une double porte verrouillée. Pour la déverrouiller, vous devez toucher les six autels qui se trouvent dans les salles annexes dans l'ordre suivant : Vie, Précision, Force, Endurance, Vitesse, Chance. Lorsque vous aurez accédé à l'Autel de la Lune, attendez minuit passé un soir de pleine lune et touchez l'autel : Loretta apparaîtra à nouveau pour vous récompenser.

LES QUÊTES DU DEVIN

Le Devin (**N, 9**) est un personnage mystérieux dont la seule fonction est de vous indiquer les autels actifs dans le monde d'Enroth selon le mois de l'année (voir première partie du guide). Théoriquement, vous devez d'abord consulter le devin avant d'aller vous recueillir à l'autel actif du mois pour recevoir le bonus. Dans la pratique, on constate que souvent, on peut aller directement à l'autel actif du mois sans passer par le Devin, ce qui fait gagner beaucoup de temps.

LES QUÊTES FACULTATIVES

Toutes les quêtes qui suivent sont optionnelles mais elles permettront à vos personnages d'acquérir une plus grande expérience, de gagner beaucoup d'argent, et puis il serait dommage de s'en priver.

L'ŒUF JOYAU

Emil Lime est un enchanteur qui habite Kriegspire et il souhaite que vous récupériez un bijou en forme d'œuf qu'il a oublié, dans sa fuite, au château de Kriegspire (**B, 11**).


LE FANTÔME DE BALTHASAR PRISONNIER D'UN MUR.

LA MALÉDICTION DE BLACKSHIRE / LA MORT DU CHEF DES LOUPS-GAROUS

Parlez avec Maria Trepan qui vit dans une maison au sud-est de la fontaine du village de Blackshire (**G**) pour découvrir la malédiction du village. Entrez ensuite dans la Tanière du Loup (**G, 10**) et parlez avec le fantôme de Balthasar, une apparition enfermée dans un mur (il se trouve sur le mur tout au fond de la grotte, à l'ouest de la gueule de loup géante). Le fantôme vous demandera de retrouver la Perle de Pureté pour arrêter la malédiction et vous enverra vers une seconde quête (tuer le leader des Loups-Garous). La Perle de Pureté se trouve tout au fond de la grotte opposée (c'est-à-dire au fond de la grotte, à l'est du passage en forme de gueule de loup géante) et elle apparaîtra automatiquement quand vous vous approcherez du mur tout au fond. Allez alors jusqu'à l'autel qui se trouve devant le passage en forme de gueule de loup et touchez l'autel pour arrêter la Malédiction de Blackshire. Vous pourrez alors entrer au cœur de la tanière car le passage au fond de la gueule se sera ouvert. Explorez la tanière afin de tuer le chef des loups et prenez la Perle de Putrescence qu'il possédait. Ramenez la Perle de Putrescence au fantôme Balthasar puis la Perle de Pureté au régent Wilbur Humphrey du château Ironfist (**N, 12**) pour terminer ces deux quêtes.

LE SAUVETAGE D'EMMANUEL

Joanne Cravitz, qui vit à deux maisons au sud de celle de Maria Trepan dans le village de Blackshire (voir quête précédente), vous demande de retrouver son mari. Celui-ci est enfermé au fin fond du Temple du Serpent (**G, 7**). En plus du sort pour marcher sur l'eau ou dans les airs, il faudra une équipe expérimentée car un couloir du donjon est défendu par un dragon doré d'une puissance immense.



LES CINQ STATUETTES

Cette quête est assez longue à remplir car elle vous fera voir du pays. Allez voir Twillen qui vit dans la grande maison sur la colline dans le "quartier" Est de la ville de Blackshire (**G**). Il vous demandera de placer cinq statuettes sur des piédestaux qui se trouvent dans les régions suivantes : Eau-Claire, Kriegspire, Dragonsand, La Fange-des-Damnés et La Baie-des-Bandits. Regardez les cartes publiées dans la première partie du guide pour savoir exactement où se trouvent les piédestaux.

LA QUÊTE DE L'ANKH

Anthony Stone du château de Stone (**C, 10**) vous confiera la charge d'enquêter sur les activités de John Silver (Loretta du château de Fleise (**D, 11**) est aussi intriguée par cette histoire). Allez à la forteresse de Silver (**D, 12**) et vous découvrirez le fantôme de John Silver assassiné par Blackames, son second. Revenez voir Anthony Stone et si vous avez aussi rempli la quête de paladin à croisé, il vous récompensera largement.

LE CRÂNE D'ETHRIC

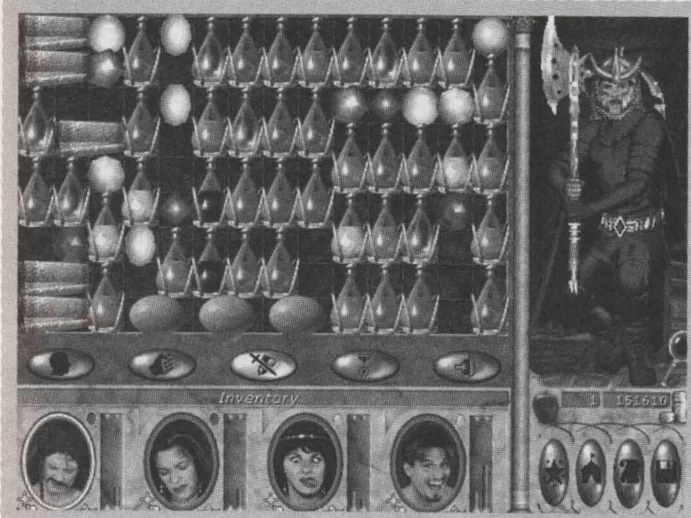
Parlez à Gabriel Cartman dont la maison se trouvant au sud-est du Temple de Port-Libre (**H**) : il vous demandera de récupérer le Crâne d'Ethric, un sorcier zombie puissant. La mission ne sera pas longue car sa tombe se trouve au sud-ouest de la ville de Port-Libre (**H, 12**)

L'ARTEFACT PERDU

Au sud de la Fontaine de Port-Libre se trouve la maison de Zoltan, un marchand qui attend qu'on lui rapporte un artefact qu'un ami transportait pour lui avant de disparaître. Cherchez dans le Donjon des Dragons (**H, 10**) afin de retrouver l'artefact pour que Zoltan vous récompense.

LE SAUVETAGE DE SHERELL

Cralo Tormini, un habitant de Port-Libre (**H**), est très inquiet de la disparition de sa petite amie Sherell. Allez au Temple de Tsantsa (**I, 10**) pour la sauver et ramenez-la à son fiancé.



LE DOCTEUR DE L'ÉQUIPE FESTINA ?

L'ÉLIMINATION DE SNERGEL

Discutez avec Avinril Smithers à la taverne du village de Darkmoor (**M, 2**) : il vous demandera de mettre fin au règne de Snergel qui conduit les Nains à leur perte. Rendez-vous dans les Mines de Snergel (**M, 8**) pour trouver la clef de la Grotte de Snergel (**N, 7**). Ramenez à Avinril la hache de Snergel que vous découvrirez dans cette grotte et vous pourrez devenir un maître au maniement de la hache (pourvu que vous soyez déjà un expert).

PURIFIER L'AUTEL

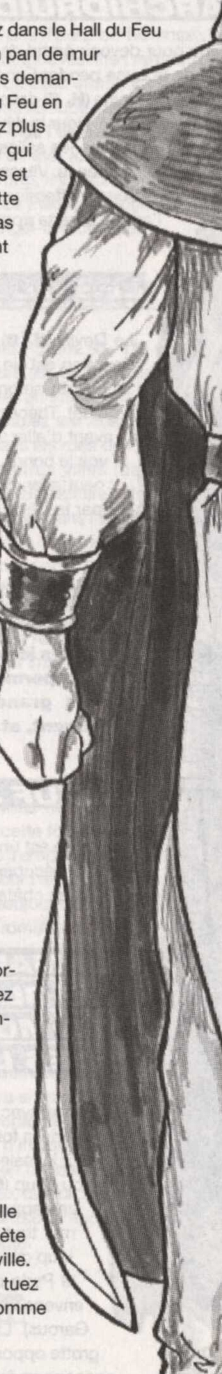
Eleanor Vanderbilt (dont la maison se situe au sud-est de l'hôtel de ville de La Baie-Argentée et au nord-ouest du château de Fleise) s'inquiète de la montée en puissance d'un culte druidique maléfique. Vous devez purifier l'autel qu'ils utilisent pour leurs cérémonies afin de remplir cette quête. Allez au Monolithe (**D, 13**) dont les portes à l'intérieure s'ouvriront quand vous toucherez les éléments naturels (fleurs, rocher, arbre, fontaine, colonne de pierre) et purifiez l'autel du Mal en le touchant. Revenez voir Eleanor ensuite.

DÉTRUIRE LE CRISTAL

Winston Schezar qui vit dans l'aile Est de la Maison de Guérison de la Baie-des-Bandits (**I, 4**) souhaite que vous récupériez un cristal utilisé à des fins maléfiques. Explorez le Temple du Poing (**I, 15**) pour mettre la main sur ce cristal.

OUVRIR LES PORTES

Voilà une quête particulièrement originale : entrez dans le Hall du Feu (**I, 11**) et parlez à la créature qui ressemble à un pan de mur dans le couloir, juste à l'entrée. Ce monstre vous demandera de l'aider à récupérer le contrôle du Hall du Feu en rouvrant toutes les portes du donjon. Vous n'avez plus qu'à explorer le donjon et à trouver les portes qui sont parfois difficiles d'accès. Les sorts de Bonds et de Poids Plume sont indispensables pour cette quête qui se révèle difficile en pratique (il faut pas mal tourner en rond avant de trouver comment atteindre certaines portes car les passages sont nombreux).



RETROUVER LA HARPE

Andrew Besper qui vit dans une maison près des écuries Les Lignes Royales (**N, 3**) souhaite remettre la main sur une harpe qui lui a été volée. Cette harpe se trouve dans le Donjon des Dragons (**H, 10**).

LA TRAÎTRISE DE L'ORDRE SILVER

Charles D'Sorpigal de l'hôtel de ville au centre du village de Mist (**J, 9**) est préoccupé par l'attrait qu'exerce la Confrérie des Parfaits de Silver. Enquêtez dans le Poste Avancé de Silver (**J, 10**) et rapportez à Charles un parchemin contenant la liste des ennemis de l'ordre pour révéler la vérité.

RÉCUPÉRATION DU CANDÉLABRE

Andover Potbello qui traîne dans la taverne de Sorpigal-la-Nouvelle (**O**) veut que vous lui récupériez un candélabre qui se trouve dans le Temple Abandonné de Baa (**O, 9**).

L'ÉLIMINATION DE LA REINE DES ARAIGNÉES

Buford Allman, un habitant de Sorpigal-la-Nouvelle qui vit dans la partie nord-est de la ville, s'inquiète de la présence d'araignées géantes près de la ville. Allez dans le Temple Abandonné de Baa (**O, 9**), tuez la reine des Araignées et rapportez son cœur comme preuve de votre exploit.

LE SAUVETAGE D'ANGELA

Violet Dawson, qui vit à Sorpigal-la-Nouvelle (**O**) dans la maison voisine de celle de Buford Allman (voir quête précédente) est désespérée car sa fille Angela a disparu. Allez au Temple Abandonné de Baa (**O, 9**)pour la retrouver.




LES ŒUFS DE COBRA

Hejaz Mawsil (dont la maison est voisine de la taverne de Sorpigal-la-Nouvelle) paiera grassement tout aventurier qui lui ramènera des œufs de cobra. Pensez à conserver tout œuf de cobra que vous trouverez au cours de vos aventures pour ce collectionneur averti.

LA TOUR DES GOBELINS / LE CARILLON D'HARMONIE

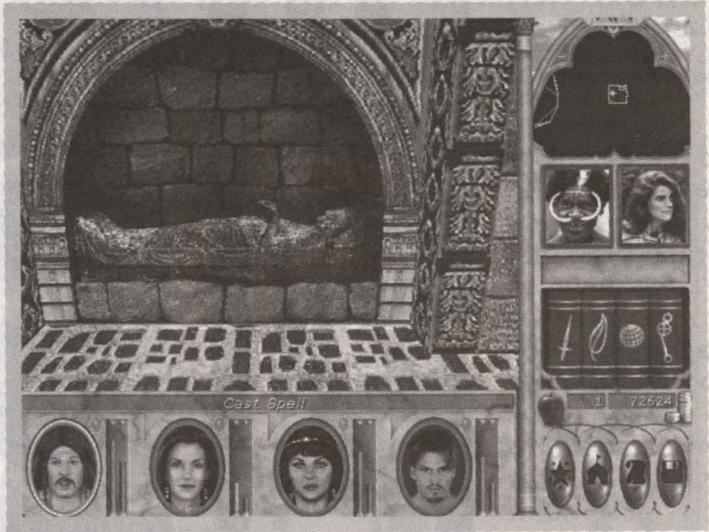
Allez parler à Janice, la fonctionnaire qui travaille à l'hôtel de ville de Sorpigal-la-Nouvelle (**O**). Elle vous demandera de récupérer la combinaison de la serrure de la Tour des Gobelins et elle vous remettra une clef. Entrez dans le Poste de Garde des Gobelins (**O, 8**) grâce à cette clef, et cherchez le parchemin de la combinaison pour le rapporter à Janice. Janice vous enverra ensuite reprendre le Carillon d'Harmonie qui a été dérobé par les adorateurs de Baa et caché dans le Temple de Baa d'Ironfist (**N, 6**). La seule réelle difficulté dans ce temple réside en une salle entourée de quatre portes qui déclenchent une boule de feu. Vous ne pourrez y pénétrer qu'en ouvrant les portes dans l'ordre suivant : Nord, Est, Ouest, Sud.

LE SAUVETAGE DE SHARRY / LA CULPABILITÉ DE LA GUILDE OBSCURE

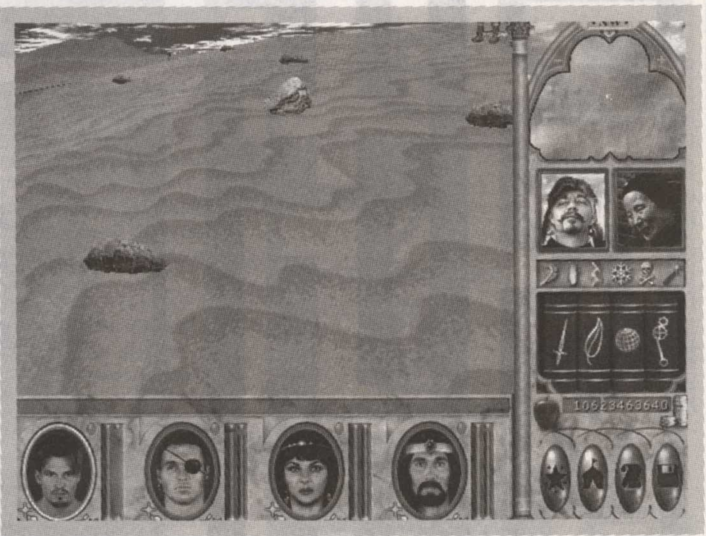
Allez à l'hôtel de ville de Sorpigal-la-Nouvelle (**O**) pour apprendre de la bouche du maire Franck Fairchild l'enlèvement de Sharry Carnegie. Sharry a été emmenée dans la cachette de la Guilde Obscure (**N, 10**) et lorsque vous la ramènerez à Fairchild, il vous demandera de prouver la culpabilité de la Guilde. Allez alors dans les Grottes de Dragons (**N, 14**) pour obtenir des preuves écrites.

LA QUÊTE DES OBÉLISQUES

Il y a un obélisque dans chacune des régions d'Enroth (voir la première partie du guide pour leurs emplacements). Touchez chacun des quinze obélisques et vous obtiendrez autant de messages. Inscrivez ces messages dans l'ordre les uns au-dessus des autres sur du papier quadrillé, puis lisez le message verticalement de la première à la dernière colonne pour obtenir la description de l'emplacement d'un trésor contenant 250.000 pièces d'or et les sorts Intervention Divine et Emprisonnement Sombre, qui sont les sorts ultimes de la magie de la Lumière et de la magie Sombre. Cette quête est importante car c'est le seul moyen d'obtenir ces deux sorts et vous devez impérativement toucher les quinze obélisques pour y arriver. La phrase à trouver est la suivante : « Dans le pays des Dragons au nord quart nord-est se trouve la cache du capitaine indigne de la vision des communs des mortels. Dernier refuge du bateau du Soleil avant qu'il ne s'échoue, soulevez la pierre et vous aurez gagné ; le mystère de l'énigme sera révélé. » Le lieu se trouve dans la région de Dragonsand, presque à la limite nord de la région, à peu près à distance égale de la Tombe de Varn et du Temple des Dieux et c'est en fait une pierre blanche entourée de petites pierres noires. Touchez la pierre blanche pour découvrir le trésor. Remarque : il y a un bug dans le jeu et vous pouvez toucher la pierre blanche pour récupérer 250.000 pièces d'or autant de fois que vous le souhaitez.



RÉVEILLEZ LES MORTS SANS HÉSITATION.



LE TRÉSOR DU CAPITAINE : PAS TRÈS IMPRESSIONNANT.

LE DONJON SECRET

Ce donjon est caché car vous y trouverez toute l'équipe qui a fait Might and Magic VI. N'espérez pas discuter avec eux ou y trouver des objets fabuleux : c'est juste une blague des programmeurs. Pour l'atteindre, allez au Temple des Dieux (**L, 2**) et touchez l'un des murs intérieurs de la construction qui protège le petit obélisque central pour être téléporté dans ce donjon.

Voilà, nous avons fini notre tour d'horizon de Might & Magic VI, il ne vous reste plus maintenant qu'à jouer et surtout à être patient car pour finir le jeu, il vous faudra des personnages d'un haut niveau (au moins du niveau 80/90) ce qui vous promet quelques semaines d'aventures bien remplies. Sachez enfin que lorsque vous finirez le jeu, vous obtiendrez un score qui dépendra directement du temps que vous avez mis, alors soyez tout de même rapide...

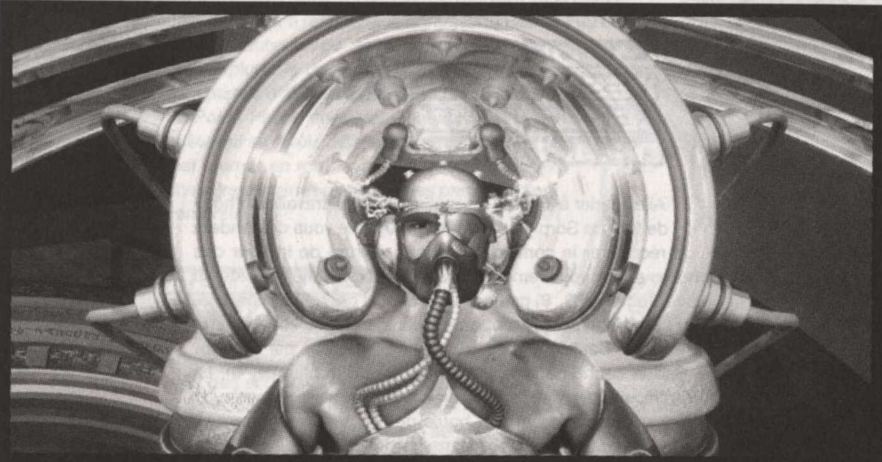
JEFF
Monkey3@club-internet.fr

ÉDITEUR	Microsoft
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo de Ram, 3Dfx
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Septembre 98

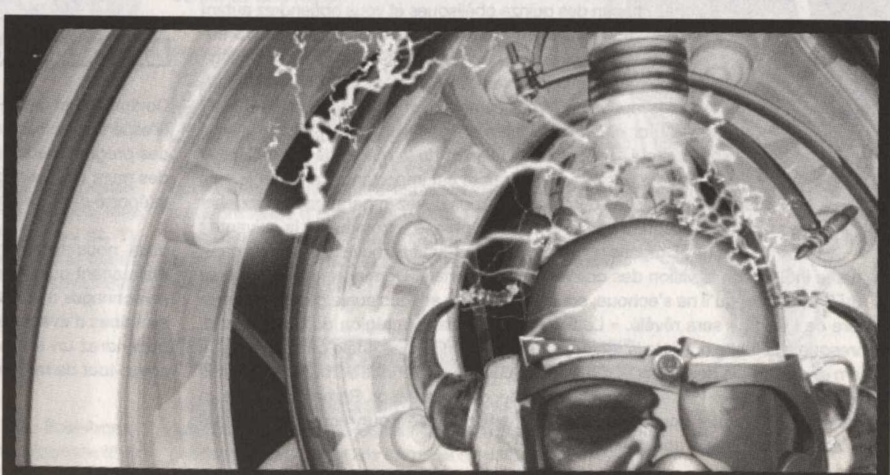
URBAN ASSAULT

Urban Assault est un jeu exceptionnel : 70 % d'action et 30 % de stratégie, qui donnent un rythme de jeu effréné et font qu'il est très difficile d'être au four et au moulin ; à l'aide de ce guide, qui met l'accent sur les objectifs et les avantages que vous pouvez tirer de chaque mission, vous devriez atteindre Parasite City plus facilement.









Bon, on ne va pas trop entrer dans les détails en ce qui concerne les trois premières missions d'entraînement. Vous devez cependant en suivre au moins une pour ne pas être complètement dérouté par les commandes ; et de toutes façons, c'est le seul moyen d'avoir accès aux missions suivantes. Alors, jouez au moins à Hyde Park, la troisième mission.
Vous pouvez ensuite choisir entre plusieurs cheminements géographiques. Le problème, c'est que certaines missions sont quasiment infaisables si vous n'avez pas accès à certaines innovations technologiques comme l'hélicoptère. Allez jeter un coup d'œil sur la ou les missions qui vous intéressent dans ce guide pour en apprendre plus sur les améliorations techniques que vous pouvez trouver.

SAUVEGARDE

Dans un premier temps, vous devez trouver le dossier où le jeu est installé sur votre disque dur, désigné généralement par la lettre C. Par défaut, il se trouve normalement dans «C:\Program Files\Microsoft Games\Urban Assault». Ouvrez le répertoire «Urban Assault», il contient un dossier «SAVE» où s'enregistrent vos sauvegardes quand vous jouez. C'est dans ce dossier que vous devrez copier les sauvegardes fournies sur le CD-Rom de PC Soluces. Sur le CD-ROM (en partant du principe que votre lecteur de CD porte la lettre D), vous trouverez dans «D:\Astuces\Urban Assault\Sauvegardes 1» des dossiers portant le nom de la mission à laquelle ils correspondent. Ce sont ces dossiers que vous devez copier dans le répertoire «SAVE» que je vous ai indiqué plus haut. Lancez le jeu, allez dans le menu «Enregistrer/Charger» et vous n'avez plus qu'à sélectionner la sauvegarde qui vous intéresse.
Les sauvegardes d'Urban Assault ont une taille très importante et le jeu comporte trente-neuf missions en dehors des missions d'entraînement. Nous ne pouvions, faute de place, mettre toutes les sauvegardes de toutes les missions mais rassurez-vous, il y en a suffisamment pour vous faire avancer plus vite dans le jeu et arriver à la dernière mission.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Moins complexe qu'un Total Annihilation, Urban Assault comporte quand même des paramètres importants à prendre en compte pour gagner et qui ne sont pas super intuitifs. Vous connaissant, je suis sûr que vous avez installé le jeu sans regarder le manuel. Alors, vous feriez bien de trouver deux minutes pour lire cette rubrique de conseils généraux, c'est un ordre !

LES RESSOURCES

• L'énergie électrique est la seule ressource dans Urban Assault et, comme dans tout jeu de stratégie, il importe de savoir bien la gérer. Dans le premier tiers des missions, vous n'avez pas le choix et devez vous établir sur les centrales déjà présentes sur la carte. Veillez sur elles précieusement. Au bout d'un moment, vous aurez la possibilité de les construire, et vous aurez alors besoin de bien vous en servir. La barre en haut à gauche de l'écran vous donne le pourcentage d'efficacité de la production. Plus il est proche de 100 % et plus le flux d'énergie est important. La barre bleu foncé indique la proportion de secteurs conquis et la barre bleu clair la capacité de production de vos usines, qui dépend de leur nombre. Vous suivez bien ? Plus vous faites d'usines et plus elles sont rapprochées, plus la barre bleu clair augmente. Plus vous avez de secteurs conquis et plus la barre bleu foncé augmente. En début de partie, rien ne sert de construire quatre usines, vous démarrez avec un petit territoire et du coup, c'est inutile. Et si vous voyez qu'en cours de partie les choses tournent au vinaigre, n'hésitez pas en cas de besoin à en sacrifier une.

• En cliquant sur les icônes correspondantes, vous pouvez bloquer les niveaux de chaque barre en haut de l'écran. C'est relativement inutile, sauf pour la barre en haut à droite, qui indique l'énergie dont vous disposez pour vous téléporter sur la carte. Veillez à ce qu'elle soit pleine, bloquez-la et, si vous devez produire plein d'unités, libérez-la, le surplus vient alors remonter temporairement le niveau de votre capacité de production. C'est une manière artificielle de vous en servir comme réserve d'énergie.

RÉGLAGE DE L'AGRESSIVITÉ

• Le paramètre concernant le réglage de l'agressivité n'est pas très parlant. Il est pourtant fondamental et permet en fait d'augmenter ou de diminuer l'intelligence artificielle d'une escouade, de mieux définir son comportement lors des déplacements. Il suffit d'appuyer sur les chiffres de 1 à 5 pour changer le comportement d'une escouade. Par défaut, il est sur 3. Vous remarquerez que si vous envoyez un groupe attaquer une centrale ou un vaisseau-mère par exemple, vos unités vont rechigner à le faire si l'objectif est défendu par des unités ennemies. Vos hommes vont d'abord se défendre et s'occuper de tout ce qui tire dans le coin pour seulement ensuite aller à l'objectif que vous leur avez indiqué. C'est parfois gênant si vous voulez à tout prix anéantir une cible bien précise. Si vous voulez «sacrifier» vos unités, qu'elles cherchent à atteindre leur objectif quitte à se faire charcuter en route, réglez l'agressivité sur 2. Le chiffre 1 fait automatiquement revenir vos troupes sous le vaisseau mère. Le 4 ordonne à vos unités de conquérir les secteurs traversés ; si vous réglez sur 5, les escouades tirent à vue sur tout ce qui bouge.

GUETTEZ LE BON MOMENT POUR ATTAQUER

• Il est fréquent, sur des cartes où vous avez deux ennemis différents, qu'ils s'affrontent violemment. En partant en éclaireur, si vous avez des échos radar de deux couleurs qui s'entrechoquent, ne vous mêlez pas de leurs histoires. C'est tout bénéfice pour vous puisqu'ils s'affaiblissent mutuellement. Mais ne laissez personne prendre définitivement le dessus. Quand vous détruisez un vaisseau mère ennemi qui stationne sur ses centrales électriques, vous «héritez» de tous ses secteurs, qui se colorent alors en bleu. Si vous laissez un ennemi faire de même avec le troisième larron présent sur la carte, c'est lui qui devient tout puissant. C'est très, très important.

• Il y a plusieurs méthodes pour venir à bout de l'ennemi : s'il est tenace, asphyxiez-le en conquérant le maximum de secteurs et éventuellement en détruisant ses centrales.

• Les Rushs peuvent être assez payants et, en tout cas, n'hésitez pas à employer cette technique qui consiste, je vous le rappelle, à foncer sur l'adversaire le plus faible ou le plus proche, pour l'éliminer dès le début de la partie. C'est même presque nécessaire sur des missions où vous avez quatre ou cinq adversaires.

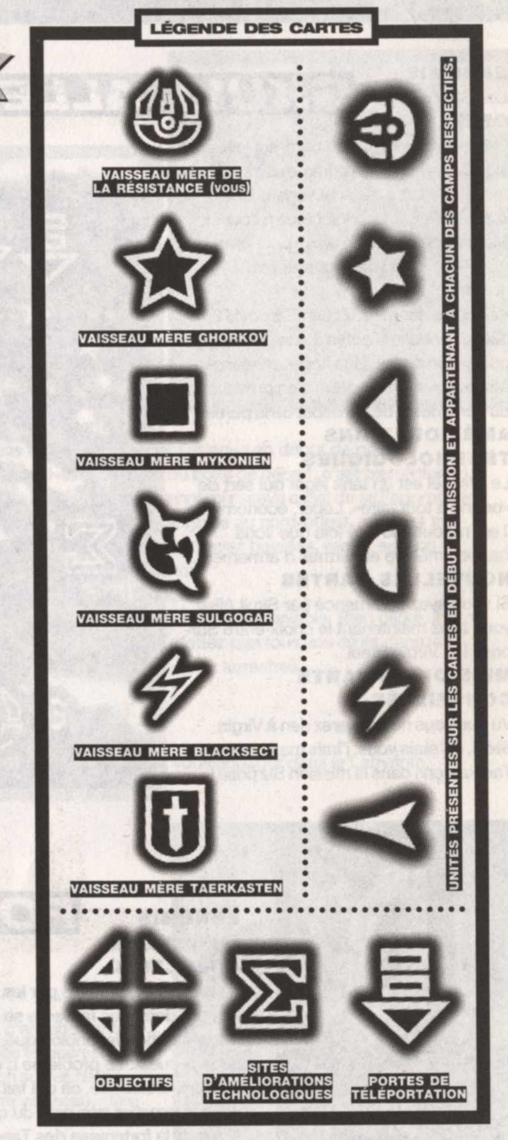
QUELLES UNITÉS, POUR QUOI FAIRE ?

• Les chars sont intéressants pour leurs diverses aptitudes, mais très décevants pour les offensives. Le relief des cartes leur pose des problèmes de trajet épouvantables et ils sont souvent débordés par les unités aériennes en termes de manœuvrabilité. Ils se révèlent par contre des chiens de garde de premier choix pour défendre votre vaisseau mère. Ils ont qui plus est des problèmes de «waypoints» lorsqu'ils sont combinés avec des unités volantes. Si vous faites une escouade avec des tanks et des hélicoptères, ces derniers suivent systématiquement leurs alliés au sol même si le trajet est plus long, ce qui réduit grandement leur efficacité. Moralité, si vous devez envoyer des tanks au casse-pipe, envoyez-les séparément de votre armée de l'air.

• Produisez des escouades d'unités complémentaires. Vos hélicos Hornet ou Dragonfly sont des terreurs, mais ils ont du mal à se retourner rapidement face à des petits engins comme les Speedy. Envoyez des Wasp ou des Firefly pour les accompagner car ils sont plus maniables, vous obtenez ainsi des groupes plus équilibrés.

• Chaque adversaire possède ses propres types d'unités, il est important de s'y adapter. Les Taerkastens produisent beaucoup d'unités lourdes et lentes, les Mykoniens sont plus versatiles et particulièrement sensibles à vos Warhammers. Les Black Sects sont les plus pénibles, ils sont invisibles aux radars et leurs types d'unités sont identiques aux vôtres. Les Ghorkovs font un peu de tout mais ils adorent les hélicoptères, en particulier les Gargoyle, qui sont de redoutables bombardiers. Vous les reconnaîtrez facilement : ils ont une double hélice. Ils sont faciles à descendre, mais détruisez-les individuellement et en priorité car, dès qu'ils prennent de l'altitude, ils font d'énormes dégâts dans vos rangs. Les Sulgogars sont un peu comme les Mykoniens, surtout en matière d'unités lourdes. D'une manière générale, que ce soit face à des Quaddas, des Slime Lords ou des Gigants, tant que vous êtes au-dessous ou au-dessus tout va bien, dès que vous êtes à la même altitude qu'eux, c'est f...u.

• Veillez bien sur votre vaisseau mère, s'il explose c'est fini ! Ne négligez jamais un message du genre «Vaisseau mère assailli». Jetez un coup d'œil à la carte pour voir ce qui se passe et intervenir en cas de besoin, c'est trop stupide de perdre une partie parce qu'une poignée de chars vient à bout de votre base alors que vous êtes au charbon.







SURPRISE !

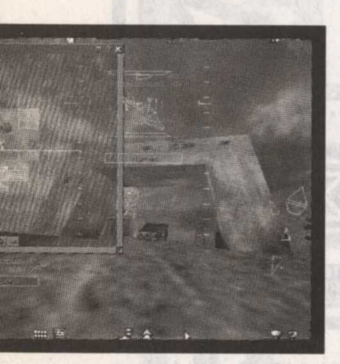
ENNEMIS
Les Taerkastens et les Ghorkovs.
OBJECTIFS
Détruisez immédiatement le vaisseau mère ghorkovien.
Produisez des troupes pour partir en éclaireur sur les sites d'amélioration situés au nord-est et au nord-ouest. Vous rencontrez un vaisseau mère ghorkovien (non signalé sur la carte) en plein sur le site d'amélioration au nord-est. Dès que possible, allez capturer la centrale planquée à trois secteurs de la frontière de l'extrême sud-ouest. Affrontez les tanks Eisenhans avant de vous attaquer à la forteresse des Taerkastens.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Le Scout (au nord-est) est un satellite espion très rapide et très vulnérable (il ne possède pas d'armement) qui vous permet de repérer les territoires ennemis, et en particulier de trouver rapidement des centrales d'énergie.
Au nord-ouest, vous découvrirez une amélioration pour les tanks légers de type Fox.
NOUVELLES CARTES
Bon, ce n'est pas encore ce coup-ci que vous obtenez l'hélicoptère, mais patience. Vous avez fini Surprise ? Vous avez accès à Fort Grenada et Dark Valley.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Choisissez Fort Grenada, vous ne le regretterez pas, c'est là que vous trouverez votre premier modèle d'hélico.

SKULL ALLEY

ENNEMIS
Les Ghorkovs
OBJECTIFS
Capturez la centrale au nord-est (elle est signalée sur la carte comme site stratégique). Partez à la découverte du site d'amélioration technologique à l'ouest. Mettez une armée en place pour éradiquer le vaisseau mère tarantul situé au nord.
Véhicules dangereux : Les Gargoyle 2, hélicos antichars dotés d'une grande puissance de feu. Une flopée d'hélicoptères vous tombe dessus en provenance du nord-ouest dès le début de la partie.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Le Weasel est un tank léger qui sert de «bonne à tout faire». Léger, économique, il est redoutable une fois que vous l'aurez amélioré en termes d'armement.
NOUVELLES CARTES
Si vous avez commencé par Skull Alley, vous avez maintenant le choix entre Surprise ! et Virgin Steel.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Vu que vous ne trouverez rien à Virgin Steel, si j'étais vous, j'irais me frotter aux Taerkastens dans la mission Surprise !

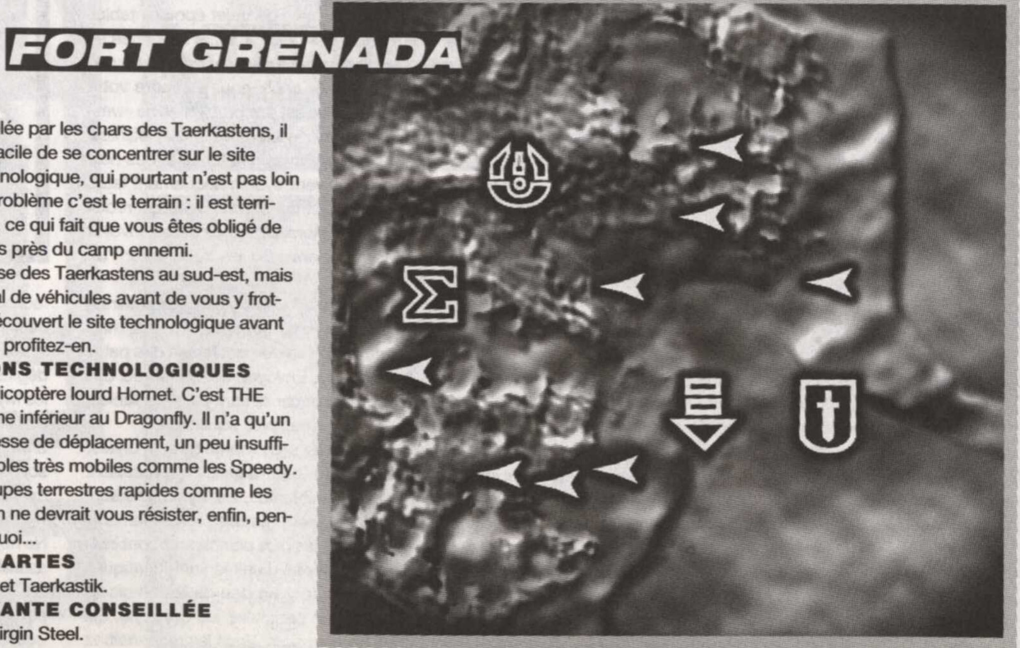






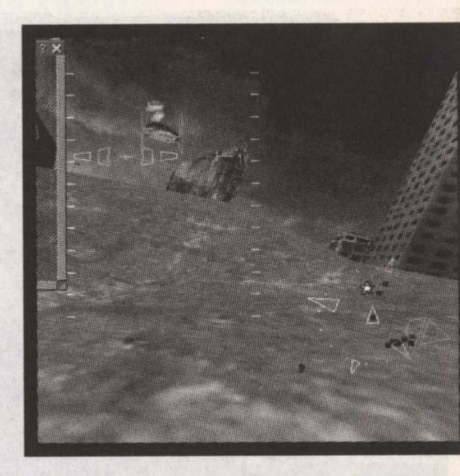
FORT GRENADA

ENNEMIS
Les Taerkastens.
OBJECTIFS
La carte est quadrillée par les chars des Taerkastens, il ne sera donc pas facile de se concentrer sur le site d'amélioration technologique, qui pourtant n'est pas loin au sud-ouest. Le problème c'est le terrain : il est terriblement chaotique, ce qui fait que vous êtes obligé de vous approcher très près du camp ennemi.
Éliminez la forteresse des Taerkastens au sud-est, mais construisez pas mal de véhicules avant de vous y frotter. Si vous avez découvert le site technologique avant l'affrontement final, profitez-en.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Découverte de l'hélicoptère lourd Hornet. C'est THE hélico du jeu, à peine inférieur au Dragonfly. Il n'a qu'un défaut, c'est sa vitesse de déplacement, un peu insuffisante face à des cibles très mobiles comme les Speedy. Assistez-les de troupes terrestres rapides comme les Weasels et plus rien ne devrait vous résister, enfin, pendant un moment, quoi...
NOUVELLES CARTES
Pedestal Mountain et Taerkastik.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Dirigez-vous vers Virgin Steel.

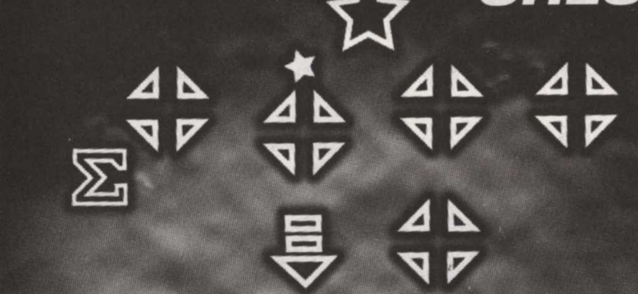




ENNEMIS
Ghorkovs.
OBJECTIFS
Foncez sur la centrale énergétique au nord-ouest et nettoyez la carte. Facile à dire, mais moins à faire ; bon courage !
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Il y a une amélioration technologique au nord-ouest de la carte, permettant de fabriquer des chars lourds appelés Jaguar. Virgin Steel est une mission de transition. Vous devez affronter beaucoup d'hélicoptères, mais sans trop de problèmes, surtout si vous avez terminé Fort Grenada entre temps.
NOUVELLES CARTES
Vous avez un panel de missions disponibles assez important : Checker Board, Dark Valley, Pedestal Mountain et Taerkastik.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Allez donc faire un tour au nord du côté de Checker Board.







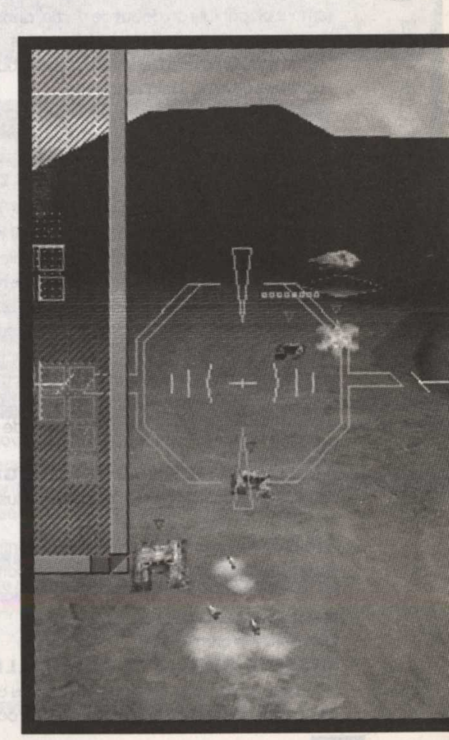
ENNEMIS
Ghorkovs.
OBJECTIFS
On est dans le cas classique d'un affrontement Nord-Sud. C'est une mission qui demande de l'endurance ; alors, surveillez bien vos réserves d'énergie. Ça démarre vite, mais ne vous laissez pas impressionner par l'attaque en début de partie. Une centrale est présente au nord-est, tout près du point de départ, c'est bien entendu le premier objectif, surtout que le vaisseau mère ennemi essaye aussi de se l'approprier. Dès que possible, emparez-vous du site technologique au nord-ouest, car il est très important. Les nouveaux chars des Ghorkovs sont assez balaises, restez sur vos gardes et canardez-les, autant que possible, de loin.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Découverte du Wasp. Le Wasp est un hélico léger et ultra maniable. Bien piloté, il permet de faire de gros dégâts, mais là encore, ne mettez pas tous vos œufs dans le même panier et associez-le à des unités Hornet et/ou terrestres.
NOUVELLE CARTE
Labyrinth.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Une fois Checker Board terminée, vous pouvez vous engager dans le Labyrinth.

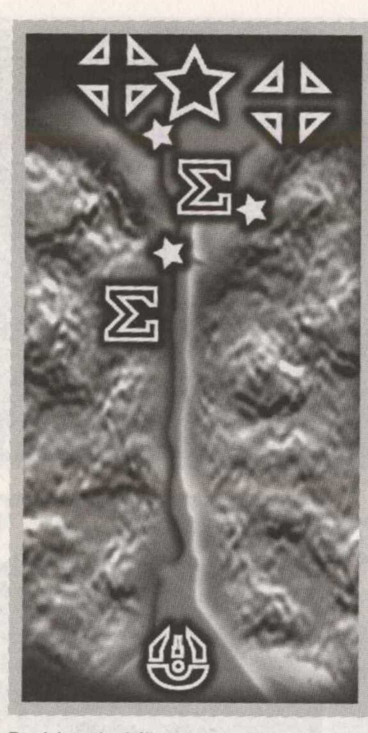






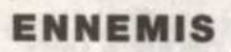
ENNEMIS
Ghorkovs.
OBJECTIFS
Comme son nom l'indique, c'est une carte très tordue pour les véhicules terrestres. Concentrez votre production sur les hélicoptères et ne laissez pas votre vaisseau-mère tout seul.
Allez capturer la centrale d'énergie qui se trouve au centre de la carte afin de préparer votre offensive sur les objectifs au nord.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Si vous ne l'avez pas déjà, vous trouverez de quoi faire évoluer les chars légers Weasel.
NOUVELLES CARTES
Après avoir fini Labyrinth vous n'avez plus que des missions critiques à votre disposition. Hard Thing au nord ; Dark Valley, qui est mortelle, ainsi que Pedestal Mountain.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Euh... Direction Dark Valley, tant pis pour vous.







ENNEMIS
Ghorkovs.
OBJECTIFS
Le briefing, bien que romancé, est très explicite : vous allez galérer. C'est une carte tout en longueur où vous allez démarrer sur les chapeaux de roues. Dès le départ, montez dans un hélico léger (pour aller plus vite) et, accompagné d'une poignée d'autres, foncez vers le nord, pile tout droit en partant du vaisseau mère. Vous devez tirer sur une bombe Stoudson pour la désactiver. Elle est facile à reconnaître grâce aux éclairs bleus qui la parcourent. Un compteur vous indique en haut à gauche de l'écran le temps qu'il vous reste. Si vous n'êtes pas assez rapide, la bombe explosera et détruira tout, y compris votre vaisseau mère.
Attendez ! Le cauchemar n'est pas fini, les ennemis peuvent tirer sur la bombe à n'importe quel moment pour la réactiver ! Vous devez donc impérativement veiller à laisser des troupes sur place mais pas tout de suite, car un danger plus imminent vous guette.
Après la bombe, dépêchez-vous de vous emparer des deux centrales électriques que vous n'aurez pas manqué de repérer sur le trajet. Plantez-y votre vaisseau mère et envoyez votre escouade d'hélicos vers le sud-ouest au bord de la carte, tout en fabriquant des tanks et des hélicos lourds pour vous défendre. Vous ne devriez pas tarder à surprendre, ou à vous faire surprendre par un peloton de chars de la mort qui attendait bien sagement au bord de la carte.
Dark Valley est une mission au timing très serré. Si vous ne réalisez pas rapidement votre série «bombe-centrales-chars», ces derniers exploseront votre vaisseau mère en moins d'une minute.
Pas le temps de souffler ; après les chars, vous serez attaqué par le nord par une série interminable d'escadrilles d'hélicos ghorkoviens accompagnés de Speedy. Les Speedy sont très pénibles ; bien que fragiles, ils vous feront suer et ce sera eux qui vont s'amuser à réactiver la bombe.
Produisez des hélicos lourds de type Hornet et des chars rapides pour liquider les Speedy. Vous trouverez deux centrales situées sur les bords de la carte, en arrivant aux deux tiers de la carte vers le nord.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Au nord-ouest, vous trouverez de quoi améliorer les tanks Jaguar et au nord-est une évolution pour les satellites Scout et pour les tourelles du vaisseau mère, un peu plus loin dans la même direction.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Vous avez une nouvelle carte appelée Drak, choisissez celle-là.





DRAK

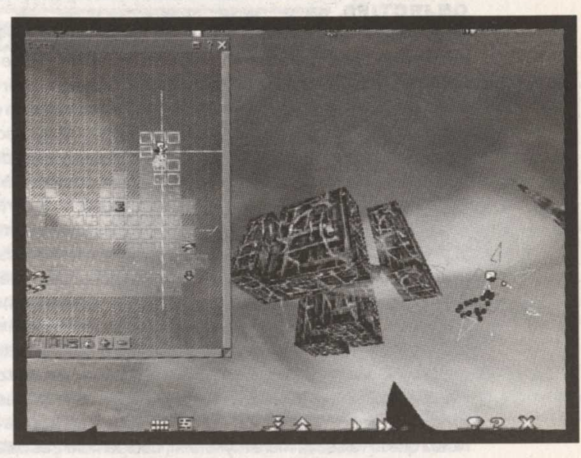
ENNEMIS
Taerkastens et Ghorkovs.
OBJECTIFS
Comme d'habitude, il faut éliminer les adversaires, mais cette mission est vraiment cruciale car elle vous permet, si vous la menez à bien, de découvrir des améliorations technologiques de premier ordre. Vous allez faire connaissance avec les Taerkastens, ces extraterrestres fanatiques et mystiques. La centrale la plus proche est immédiatement disponible en début de partie, donc pas de problèmes de ce côté-là.
Il y a aussi une bombe mais cette fois, les détonateurs sont plus nombreux. C'est donc le même problème que Dark Valley ; ayez toujours une oreille qui traîne sur les messages «Bombe activée», il faut réagir vite.
Vous devez affronter également les Ghorkovs au nord-est de la carte. Mais le mieux, c'est de s'attaquer aussi vite que possible aux Taerkastens. Veillez à bien protéger votre vaisseau mère pendant votre conquête de l'ouest de la carte. Ce dernier sera constamment assailli par les forces Taerkastens.
Commencez par vous installer sur la centrale au sud de votre point de départ. Attention au site défendu par des tourelles juste à l'est de la centrale, il est très difficile à capturer.
De là, profitez de vos tourelles au nord. Elles vous protégeront pendant que vous effectuez une incursion à l'extrême ouest en vue de récupérer l'amélioration des centrales d'énergie. Privilégiez les tanks pour défendre votre base mais les hélicos lourds pour les offensives. Dès que vous avez une vingtaine de véhicules, foncez sur le vaisseau mère TAERKASEN au nord-ouest.
Pour prendre la moitié est de la carte aux mains des Ghorkovs, évitez de passer par le sud. Occupez-vous directement du vaisseau mère, quitte à vous y prendre en plusieurs fois, car au sud-est et à l'est, il y a deux sites de quatre tourelles de défense bien balaises à éliminer.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
À l'ouest, vous récupérerez l'élément le plus important des missions à venir : la possibilité de construire vos centrales d'énergie.
À l'extrême sud-est, vous trouverez un renforcement de l'armement pour les chars Weasel.
Au nord-est, vous obtiendrez une évolution pour les chars Fox.
Le dernier site vous fournit une amélioration pour les chars Weasel.
NOUVELLE CARTE
Une nouvelle carte : Hurz.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Pourquoi ne pas aller faire un petit tour du côté de Hard Thing ? Ne vous inquiétez pas, je ne néglige pas le sud de la carte, on s'en occupe bientôt.



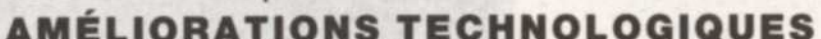
NE CHERCHEZ PLUS LES ASTUCES OU LES SOLUCES !

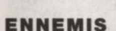


HARD THING



ENNEMIS
Ghorkovs et Mykoniens.
OBJECTIFS
Occupez le terrain et éliminez les deux adversaires.
Vous faites front aux Ghorkovs et aux Mykoniens, une nouvelle espèce d'extraterrestres encore plus efficace que les deux autres. Comme c'est la première mission où vous les affronterez, ça devrait aller.
La clé du succès, c'est une bonne occupation du terrain. Maintenant que vous pouvez construire des centrales, vous devriez avoir de bonnes capacités de production de chair à canon. La centrale la plus proche en début de partie se trouve au nord de votre point de départ.
Éliminez les Ghorkovs au centre de la carte, puis les Mykoniens.
Attention, c'est un peu comme dans la mission précédente : à l'est, il y a deux sites de tourelles de défense très galère à détruire. En fonction de vos ressources, contournez-les ou détruisez-les pour avoir la paix.
Au bout de quelques minutes, les Mykoniens attaqueront les Ghorkovs, profitez-en.





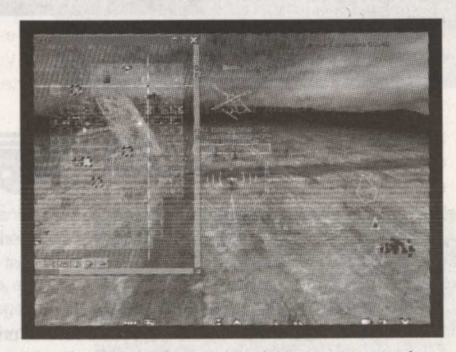
D'ailleurs, le vaisseau mère ghorkovien se déplace quasiment dès le début de la partie pour aller se réfugier plus au sud. C'est une bonne technique pour vous également, si vous avez l'intention ou les moyens de construire des centrales d'énergie.
La troisième étape consiste à détruire le vaisseau mère mykonien, ce qui devrait se faire sans trop de problèmes, bien que celui-ci soit très puissant.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Au centre de la carte, vous découvrez la fabrication d'une nouvelle unité : le Tiger. Les Tiger sont des chars lourds très coûteux mais dotés d'une puissance de feu redoutable.
L'autre découverte au nord-ouest, c'est la possibilité de création de centrales d'énergie, que vous avez déjà si vous avez suivi les missions dans l'ordre où elles sont traitées dans ce guide.
NOUVELLES CARTES
No Man's Land et Two Hills.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Pedestal Moutain.

PEDESTAL MOUTAIN

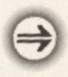


ENNEMIS
Taerkastens et Ghorkovs.
OBJECTIFS
Les Taerkastens sont situés sur un socle montagneux des plus désagréables à atteindre du point de vue stratégique. Moralité : oubliez les tanks pour ce qui concerne l'attaque de leur vaisseau mère.
Pour l'énergie, pas de problèmes. Téléportez-vous directement sur la centrale située trois secteurs plus bas et vous en verrez une autre non loin à l'est, mais appartenant à l'ennemi. Vous disposez de trois tourelles au nord qui vous seront très utiles ; en les renforçant avec des chars, vous augmenterez leur durée de vie. Commencez par occuper le sud de la carte et, tel un rouleau compresseur, écrasez les Taerkastens. Méfiez-vous de leurs avions à hélice, ils sont lents mais occasionnent beaucoup de dégâts, ne les laissez en aucun cas approcher du vaisseau mère. Faites deux centrales électriques pour assurer un bon rythme de fabrication.





Si vous attendez un bon moment en vous constituant des troupes, les Ghorkovs et les Taerkastens s'affronteront dans une bataille gigantesque pour la possession du radar que vous devez détruire près du vaisseau mère Taerkasten au centre de la carte. C'est une stratégie plus risquée mais qui marche. Du coup, en haut de la colline où se trouve le radar, ce sont les Ghorkovs qui vous attendront en rangs serrés. C'est du pareil au même et les deux camps adverses se sont épuisés mutuellement, alors n'hésitez pas à employer cette méthode de l'attente tranquille.
Au nord-est, c'est la surprise : il y a un autre vaisseau mère Taerkasten non signalé dans le briefing.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Dans le coin de la carte au sud-est, vous aurez de quoi améliorer les chars Weasel.
Tout à fait au nord, il y a de quoi augmenter la puissance de feu des hélicoptères Wasp.
NOUVELLE CARTE
Great Confusion.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
No Man's Land est sûrement la carte la plus intéressante du moment pour ce qu'elle contient en améliorations technologiques.



NO MAN'S LAND

ENNEMIS
Ghorkovs et Mykoniens.
OBJECTIFS
Vous devez être méthodique dans votre manière d'agir car l'ennemi est costaud dans cette partie. Le territoire que vous pouvez occuper se limite en gros à la moitié gauche de la carte du nord au sud. De l'autre côté et sur une ligne de front allant du nord au sud, Ghorkovs et Mykoniens sont protégés par des tourelles de défense. Si vous connaissez celles des Ghorkovs, vous n'imaginez même pas de quoi sont capables celles des Mykoniens. C'est monstrueux, elles ont autant de résistance et de force de frappe qu'un vaisseau mère ! L'énergie se trouve au nord-ouest, pas loin. Tâchez dès que possible de planquer votre vaisseau mère dans le coin nord-ouest de la carte pour avoir la paix et construire des centrales bien abritées. Pour les tourelles, misez sur les tanks de type Tiger, ils se feront moins rapidement lyncher que les hélicos. Pour l'ordre des objectifs, il y a deux solutions : explosez les Ghorkovs en début de partie, occupez le terrain sur la moitié ouest de la carte en descendant vos unités vers l'extrême sud. Ensuite, détruisez les tourelles mykoniennes au sud-est et remontez ainsi vers le nord. Ou alors, partez vers le sud, doucement et bien armé, car le coin est rempli de centrales et il y a des chances pour que le vaisseau mère mykonien soit venu les exploiter. Allez détruire les tourelles au sud-est et remontez vers le nord. Il est très, très probable que les Ghorkovs attaqueront les Mykoniens pendant ce temps-là et vous, vous n'aurez plus qu'à finir les uns et les autres. Notez que le vaisseau mère mykonien, décidément très baladeur, se sauve vers le nord lorsqu'il commence à être en difficulté.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Au sud, une très décevante amélioration pour les chars Weasel, qui ne servent plus à grand-chose à ce stade du jeu. À l'est par contre, vous trouverez une évolution considérable, j'ai nommé les stations antiaériennes.
NOUVELLE CARTE
Moonlight City.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Après cette mission de longue haleine, allez vous refaire une santé du côté de Two Hills.

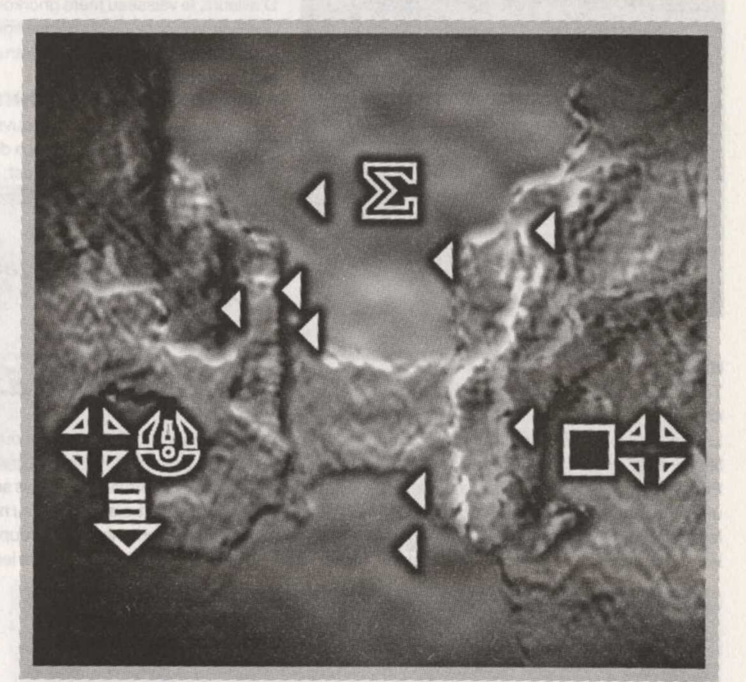


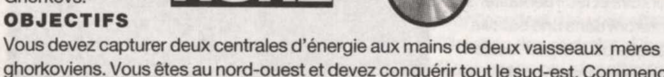
TWO HILLS

ENNEMIS
Mykoniens.
OBJECTIFS
Éliminez les Mykoniens au sud-est. Il n'y a qu'un adversaire, mais il est coriace. Vous n'allez pas tarder à le sentir d'ailleurs car, dès le début de la partie, vous êtes assailli comme un malpropre.
Restez où vous êtes et faites votre propre centrale pour commencer. La carte est remplie de tourelles de défense du nord au sud, ne vous amusez pas à en détruire le plus possible, mais concentrez-vous sur deux ou trois d'entre elles vers le centre de la carte pour pénétrer la zone ennemie.

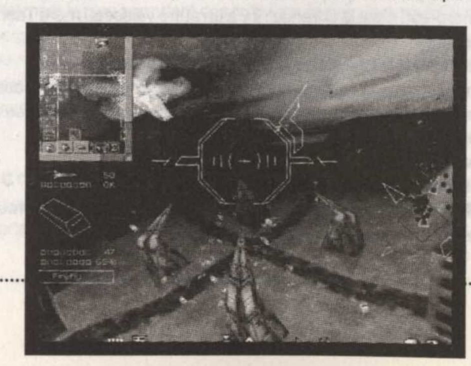


AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Au nord, il y a les corons, mais aussi une évolution pour les satellites.
NOUVELLE CARTE
Assi's Way.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Hurz.

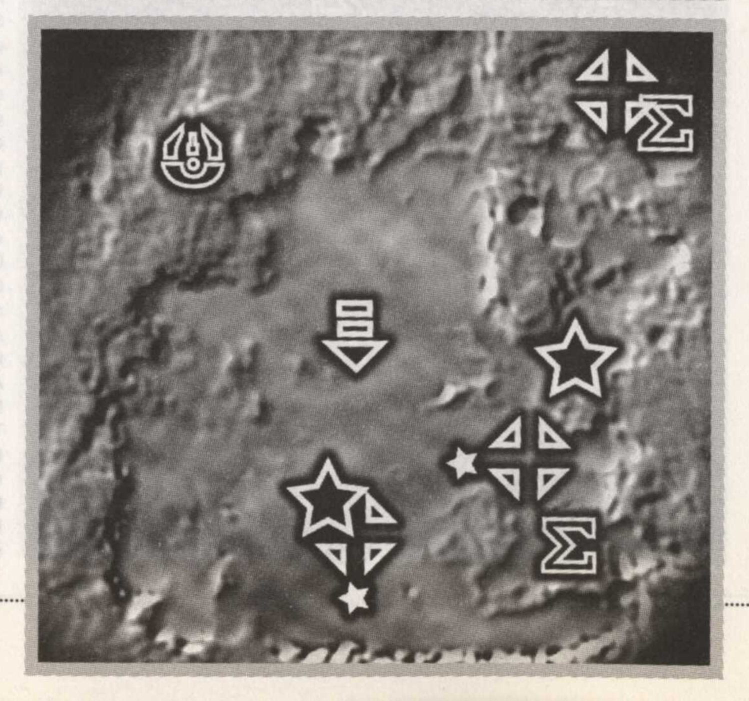


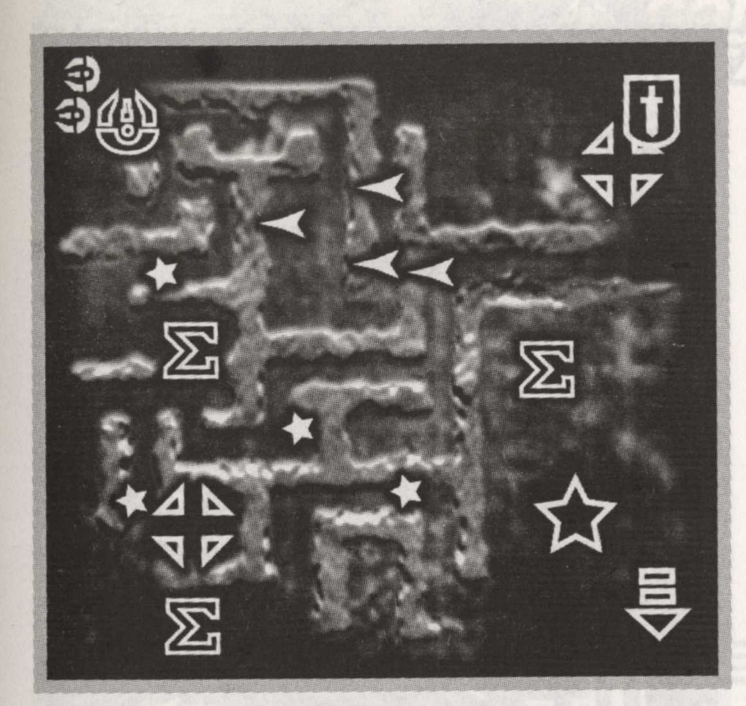


ENNEMIS
Ghorkovs.
OBJECTIFS
Vous devez capturer deux centrales d'énergie aux mains de deux vaisseaux mères ghorkoviens. Vous êtes au nord-ouest et devez conquérir tout le sud-est. Commencez par détruire les Ghorkovs qui sont le plus au sud, ils sont moins préparés, pour vous attaquer ensuite aux autres.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Derrière les vaisseaux mères ennemis, vous trouverez un nouveau véhicule : le Firefly. Il ne coûte que cent points d'énergie à fabriquer, il ne fait pas beaucoup de dégâts, mais il est très maniable et rapide. Tout seul, ça ne sert à rien mais faites une flotille de soixante unités et vous verrez. C'est un excellent véhicule pour «colorier» les secteurs à conquérir. Au nord-est, dans le coin de la carte, il y a une évolution de l'armement pour les chars Weasel.

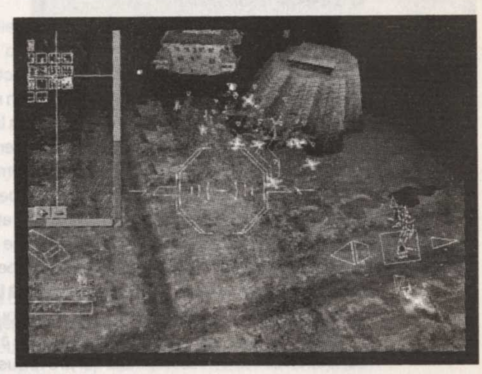


NOUVELLE CARTE
Wild Field.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Great Confusion.

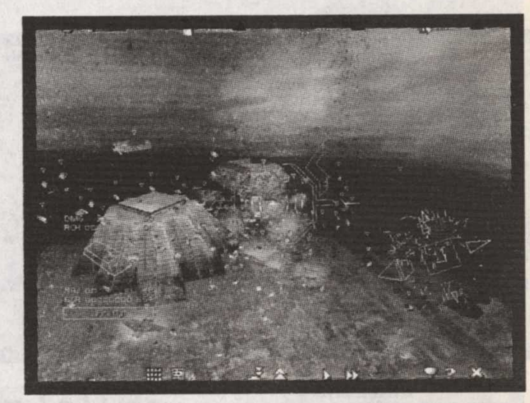




GREAT CONFUSION



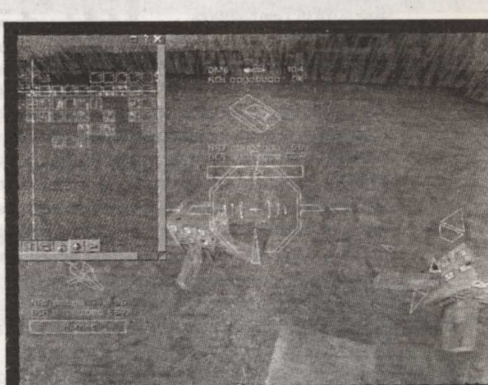
ENNEMIS
Ghorkovs et Taerkastens.
OBJECTIFS
Une carte gigantesque à liquider. Rien de spécial si ce n'est qu'il s'agit d'une mission de longue haleine. Vous devez détruire les Taerkastens le premier avant les Ghorkovs ne s'en chargent. Ou bien les Ghorkovs avant les Taerkastens. Sinon, l'adversaire devient très puissant et c'est très difficile. Foncez au nord-est et mettez la pâtée aux fanatiques, ou allez au sud-est pour faire de même avec les Ghorkovs. En cas de problème, faites des Rushs de Firefly, par vagues de cent cinquante unités par exemple, ils ne sont pas chers et inondent bien l'ennemi. N'hésitez pas à sauvegarder en cours de partie car elle risque d'être longue.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Une évolution pour le Jaguar est disponible au nord-est, les deux autres concernent les Fox et les Weasel.
NOUVELLE CARTE
Peacemaker.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Taerkastik.





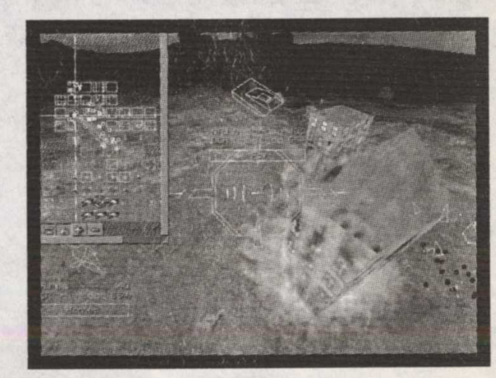
TAERKASTIK

ENNEMIS
Taerkastens.
OBJECTIFS
Foncez vers le nord-est pour trouver la centrale abandonnée à laquelle le briefing fait allusion, elle est dans le coin de la carte. Établissez un camp digne de ce nom et passez à l'attaque.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Un petit truc pour les Fox au nord-ouest.
NOUVELLES CARTES
New Stonehenge.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
New Stonehenge.



NEW STONEHENGE

ENNEMIS
Taerkastens.
OBJECTIFS
On est sur une carte de petite taille, avec un affrontement nord-sud. Ne bougez pas, vous démarrez sur un site qui vous fournit de l'énergie par l'intermédiaire de pierres situées autour de vous. Pas besoin de centrales dès le départ mais faites-en par la suite. C'est une mission dynamique mais qui ne pose pas trop de problèmes.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Au sud-est, il y a un blindage renforcé pour les Scout, au nord une puissance de tir supérieure pour les Fox.
NOUVELLE CARTE
Command and Taerkast.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Moonlight City.

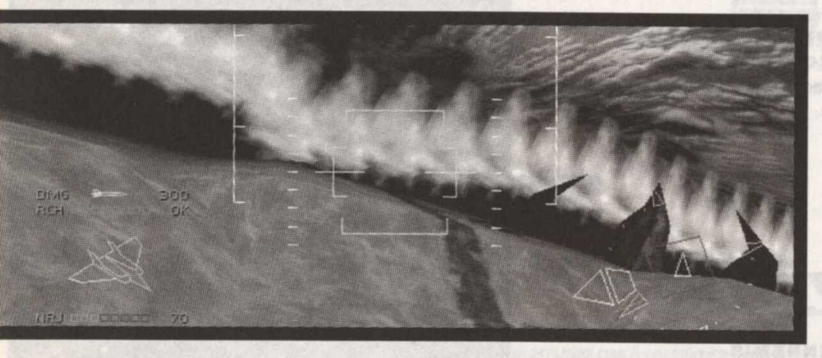




MOONLIGHT CITY

ENNEMIS
Ghorkovs et Mykoniens.
OBJECTIFS
C'est une mission fondamentale pour ce qu'elle vous apportera : le Dragonfly, un hélico très coûteux mais génial. Assumez la vague d'assaut du début de partie et partez à la conquête du sud-ouest de la carte. Il y a un activateur pour bombe Stoudson et le mieux, c'est de vous établir à proximité. La migration risque d'être difficile, mais si vous restez où vous êtes, tôt ou tard un ennemi déclenchera la bombe et il sera difficile de la désactiver. Vous devez, dans un deuxième temps, trouver un deuxième détonateur au sud-est pour désactiver définitivement la bombe. C'est primordial !
Ensuite, adoptez une technique de défense pendant que les deux autres adversaires s'affrontent puis, le moment venu, partez les attaquer.
Il est probable que les Ghorkovs gagnent, une chose est sûre : téléportez votre vaisseau mère rapidement en fin de partie, car la bombe est alors réamorcée.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
C'est sur cette carte, au sud-est, que vous trouverez le Dragonfly. C'est un appareil extraordinaire, bien qu'un peu lent. Il tire des obus à photons qui ne suivent pas la cible, contrairement aux missiles, mais qui provoquent des dégâts épouvantables. Combinez systématiquement tirs d'obus et mitraillettes, vous verrez que c'est encore plus efficace. Les deux autres sites améliorent les tourelles et les Jaguar.
NOUVELLES CARTES
Dark Zone et Death Valley.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Wide Field.





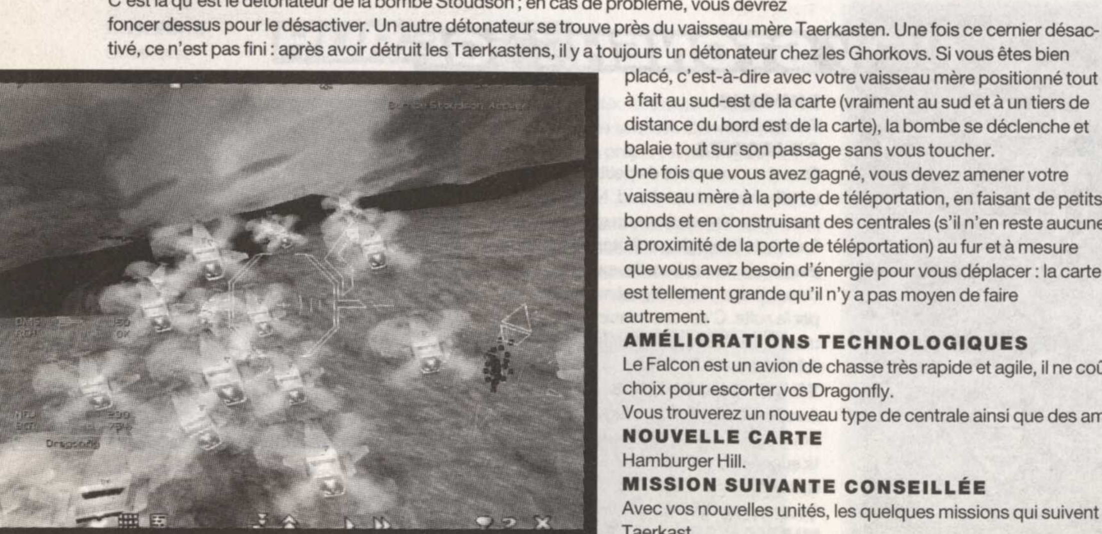


WIDE FIELD

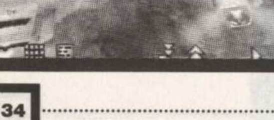


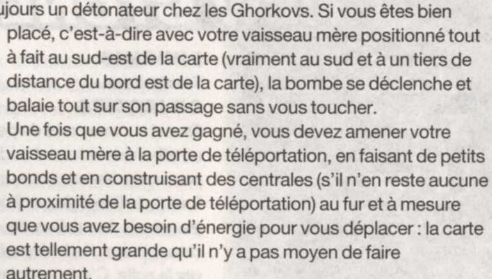


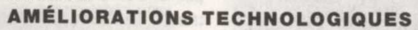
ENNEMIS
Ghorkovs et Taerkastens.
OBJECTIFS
Attention, il y a encore une bombe Stoudson dans cette mission. Les Ghorkovs veulent en prendre le contrôle et ils vont donc attaquer constamment les Taerkastens au sud-ouest. Laissez-les faire, mais allez-vous-en au plus vite de l'endroit où vous démarrez la partie. Vous êtes trop proche de la ligne de front de vos adversaires et vous allez les attirer. Envoyez votre vaisseau mère au sud-est de la carte, le plus loin possible. Construisez trois centrales électriques, une poignée de chars et un maximum de tourelles anti aériennes vers le nord et vers l'ouest. La carte est très grande et votre territoire de départ est suffisant pour envisager rapidement une exploitation de masse avec la construction de six centrales. Vous allez être régulièrement agressé par les deux camps adverses, restez calme et contentez-vous de produire un maximum d'unités. Intervenez si votre territoire diminue ; sinon, restez dans votre coin. Si vous laissez dégénérer la situation en longueur, les Ghorkovs affaiblissent considérablement les Taerkastens. Achevez ces derniers puis partez à l'assaut des Ghorkovs.
Les Tearkastens ne sont pas exactement situés comme indiqué sur la carte de départ. Ils partent immédiatement se poser en dessous du site d'amélioration technique à l'ouest. C'est là qu'est le détonateur de la bombe Stoudson ; en cas de problème, vous devrez foncer dessus pour le désactiver. Un autre détonateur se trouve près du vaisseau mère Taerkasten. Une fois ce cernier désactivé, ce n'est pas fini : après avoir détruit les Taerkastens, il y a toujours un détonateur chez les Ghorkovs. Si vous êtes bien placé, c'est-à-dire avec votre vaisseau mère positionné tout à fait au sud-est de la carte (vraiment au sud et à un tiers de distance du bord est de la carte), la bombe se déclenche et balaie tout sur son passage sans vous toucher.
Une fois que vous avez gagné, vous devez amener votre vaisseau mère à la porte de téléportation, en faisant de petits bonds et en construisant des centrales (s'il n'en reste aucune à proximité de la porte de téléportation) au fur et à mesure que vous avez besoin d'énergie pour vous déplacer : la carte est tellement grande qu'il n'y a pas moyen de faire autrement.



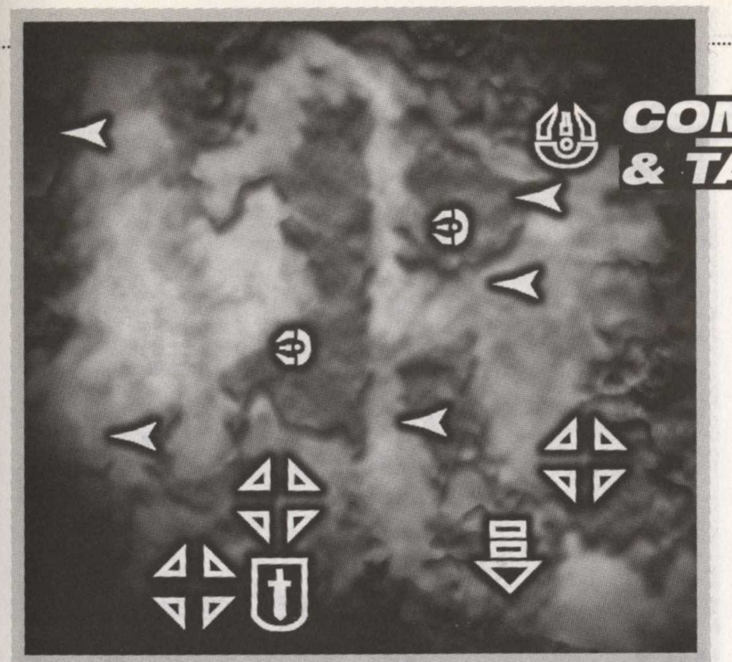








AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Le Falcon est un avion de chasse très rapide et agile, il ne coûte pas trop cher à fabriquer et constitue un allié de choix pour escorter vos Dragonfly.
Vous trouverez un nouveau type de centrale ainsi que des améliorations pour les Scout, Fox et Jaguar.
NOUVELLE CARTE
Hamburger Hill.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Avec vos nouvelles unités, les quelques missions qui suivent vont vous paraître faciles, allez conquérir Command & Taerkast.



COMMAND & TAERKAST

ENNEMIS
Ghorkovs et Taerkastens.
OBJECTIFS
Restez dans votre coin, vous y êtes bien. C'est une carte vallonnée, donc évitez les tanks pour les attaques.
Pas de surprise, faites comme l'ennemi : des escouades lentes et rapides pour combiner les talents.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Au sud de votre position, vous trouverez de quoi doubler la puissance de tir de vos Wasp. Vous aurez de quoi améliorer les Tiger, les Jaguar et ferez la découverte d'une nouvelle unité, les Bronsteijn. Celle-ci ne peut malheureusement pas être fabriquée sur n'importe quelle carte.
NOUVELLE CARTE
Sulog's Fine Thread.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Peacemaker.



PEACEMAKER

ENNEMIS
Ghorkovs et Taerkastens.
OBJECTIFS
Encore une mission où vous assistez à l'affrontement entre deux ennemis. Ils sont redoutablement protégés par des batteries antiaériennes (maintenant que vous connaissez celles des Mykoniens, vous serez moins surpris, mais quand même) et vous ne devez pas laisser l'un d'entre eux gagner.
Préparez vos forces et détruisez d'abord les Taerkastens, puis les Ghorkovs.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Du mieux pour les Fox et l'armement des Dragonfly, ainsi qu'une nouvelle unité. Il s'agit du Maraudeur, un bombardier très chouette mais très frustrant à piloter car il ne fait que... bombarder ; c'est normal et du coup, il n'y a pas de mitrailleuses.
NOUVELLE CARTE
Sulogs Rising.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Death Valley.



DEATH VALLEY

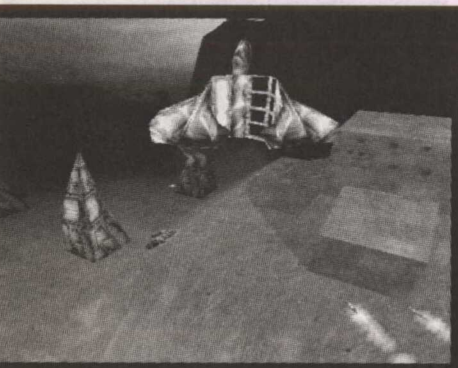


ENNEMIS
Mykoniens.
OBJECTIFS
Peu de récompenses techniques sur cette carte, mais il faut bien la nettoyer quand même ; elle vous donnera accès à de nouveaux secteurs. Que ceux qui se demanderaient pourquoi on ne remonterait pas au nord pour accomplir Assi's Way ne s'inquiètent pas, le moment viendra où ils pourront s'y faire charcuter.
Death Valley est quand même un peu pénible à gagner, même si vous avez une certaine supériorité technologique. Vos adversaires sont deux et ils ne se battent pas entre eux car ils sont du même camp. J'ai obtenu de bons résultats avec des rushes de Firefly, n'hésitez pas à faire la même chose et n'oubliez pas de réduire l'agressivité de vos troupes à 2 si vous voulez frapper un objectif précis comme les vaisseaux mères.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
À l'est, il y a un renforcement du blindage pour les Wasp.
Vous trouverez également un renforcement du blindage pour les chars Tiger.
NOUVELLE CARTE
Mykophobia.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Dark Zone.

DARK ZONE



ENNEMIS
Ghorkovs.
OBJECTIFS
Vous avez une centrale au sud-ouest, une au sud-est et une au nord. Établissez-vous sur cette dernière, ce n'est pas pire qu'au sud. L'ennemi se concentre sur la capture et la destruction de vos centrales, vous devez donc veiller sur elles en construisant un maximum de tourelles de défense. Les trois vaisseaux aliens qui vous sont confiés en début de partie sont très utiles, mais si vous voulez les garder longtemps, escortez-les systématiquement car l'ennemi attaque par vagues de dix à vingt unités. Les tanks resteront réservés à la défense de votre base, le relief étant trop marqué pour les utiliser de manière offensive.

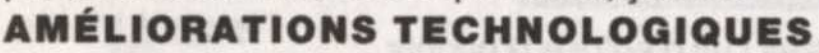


L'ennemi est à l'extrême ouest et dispose d'une impressionnante batterie de tourelles. Détruisez-les en priorité, ou elles lamineront toutes vos tentatives d'attaque.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Il y a au centre de la carte une amélioration pour les chars Fox.
NOUVELLE CARTE
Gauntlet.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Sulog's Fine Thread.

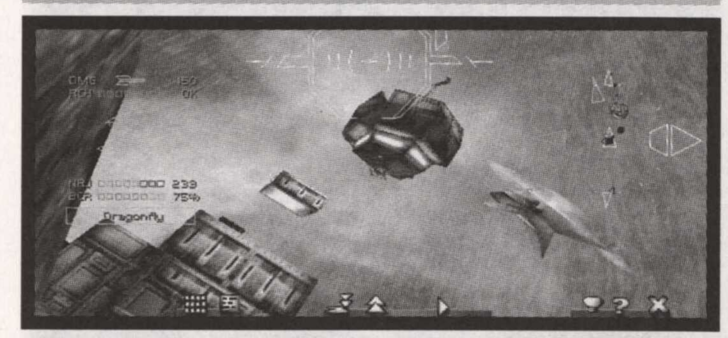


SULOG'S FINE THREAD

ENNEMIS
Sulgogars.
OBJECTIFS
Il s'agit d'arriver au bout de ce couloir de la mort. Les Sulgogars sont très galère à avoir sur cette carte car vos ressources sont très limitées. Faites une poignée de chars pour accueillir les unités les plus lourdes en début de partie, mais ensuite, misez tout sur les Falcon. Ces derniers sont quasiment les seuls à être assez rapides pour faire face à de tout petits véhicules que les Sulgogars vous envoient. C'est la plaie, je ne sais pas comment ils s'appellent, ils ressemblent à une étincelle d'énergie et ils vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Les vaisseaux mères sulgogars sont, par contre, assez faciles à abattre et de petite taille ; le problème, c'est qu'ils sont trois sur la carte. Prenez autant que possible les commandes en personne, ça aide.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Il y a un nouveau véhicule sur cette carte : le Rhino. Il s'agit d'un tank lance-missiles qui s'avère assez efficace.
NOUVELLE CARTE
Taer On Black Wadi.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Vous devez être prêt pour Hamburger Hill.





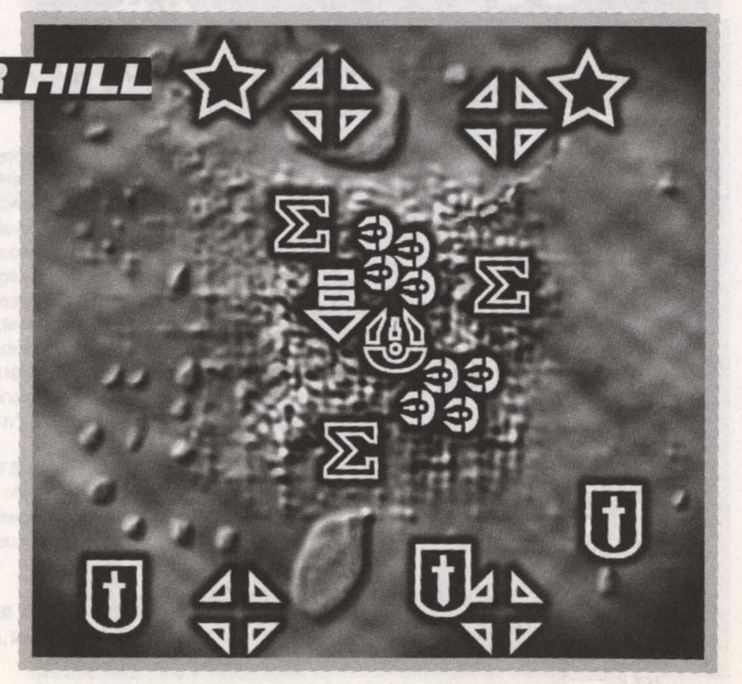


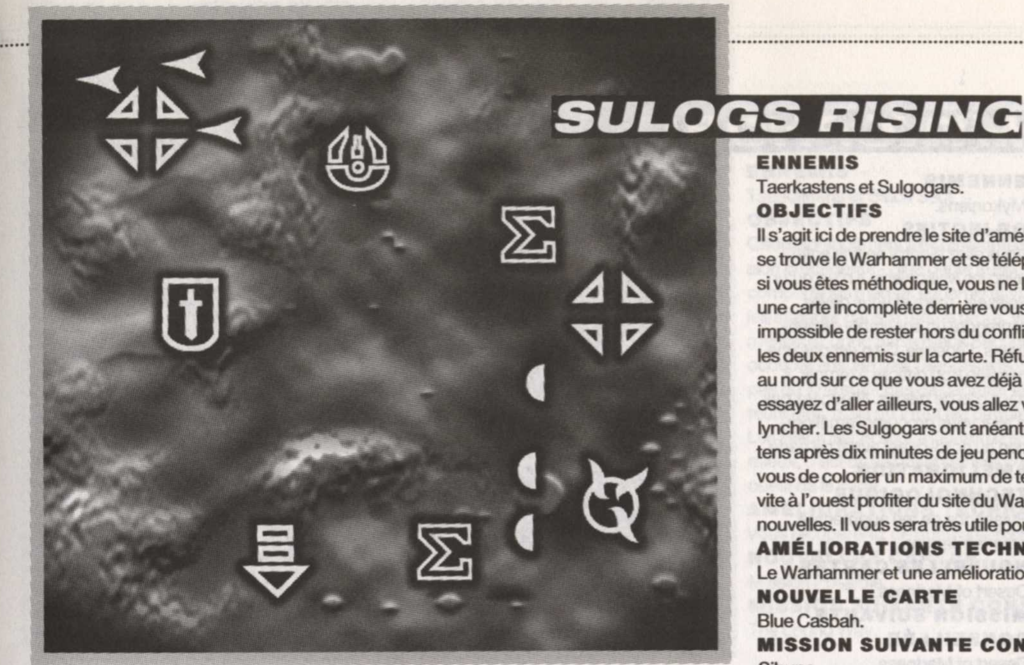


HAMBURGER HILL

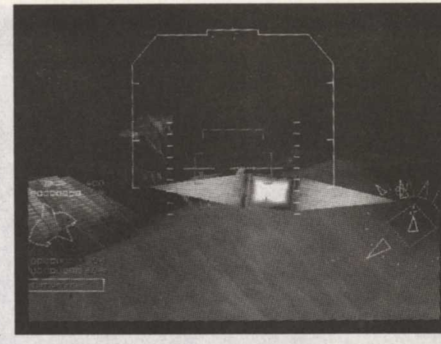
ENNEMIS
Ghorkovs et Taerkastens.
OBJECTIFS
Ici, il faut tenir le coup, c'est une mission clin d'œil à l'une des batailles les plus épiques du ViêtNam. Vous êtes au sommet d'une élévation et vous devez la défendre à tout prix. Vous devez tenir jusqu'à la fin du compte à rebours de la bombe Stoudson, elle épargnera votre vaisseau s'il est placé deux cases au sud, une case à l'est. Il est possible qu'elle ne fasse pas de dégâts si vous êtes ailleurs, mais je n'en suis pas sûr, alors ne tentez pas le diable. Fabriquez plein de tourelles de défense et de tanks. Si l'ennemi désactive la bombe, tirez sur l'un des détonateurs pour la réactiver. Votre calvaire en vaut la peine puisqu'il y a trois améliorations technologiques à récolter.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Vous trouverez plus de dégâts pour les Tiger, plus de blindage pour les Hornet et la possibilité de construire des stations radar.
NOUVELLES CARTES
Maze Wayz et Sibuna.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Sulogs Rising.







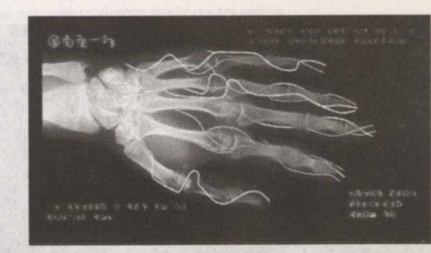
SULOGS RISING



ENNEMIS
Taerkastens et Sulgogars.
OBJECTIFS
Il s'agit ici de prendre le site d'amélioration où se trouve le Warhammer et se téléporter. Mais si vous êtes méthodique, vous ne laisserez pas une carte incomplète derrière vous. Il est impossible de rester hors du conflit qui oppose les deux ennemis sur la carte. Réfugiez-vous au nord sur ce que vous avez déjà ; si vous essayez d'aller ailleurs, vous allez vous faire lyncher. Les Sulgogars ont anéanti les Taerkastens après dix minutes de jeu pendant ma partie. Si c'est aussi le cas pour vous, dépêchez-vous de colorier un maximum de terrain pour qu'ils ne deviennent pas tout-puissants. Allez vite à l'ouest profiter du site du Warhammer. Essayez ce nouvel engin, vous m'en direz des nouvelles. Il vous sera très utile pour gagner la partie.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Le Warhammer et une amélioration de l'armement du Jaguar et des tourelles.
NOUVELLE CARTE
Blue Casbah.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Sibuna.



SIBUNA



ENNEMIS
Ghorkovs et Black Sects.
OBJECTIFS
Deux Ghorkovs et des nouveaux venus : les Black Sects se battent sur cette carte énorme. L'un des Ghorkovs se fait exploser par les Black machins, débarrassez-vous du deuxième au sud-ouest et vous aurez une bonne portion du territoire pour vous. Les Black choses sont invisibles au radar, alors faites attention. En outre, ses unités sont identiques aux vôtres. Quant à leur vaisseau-mère en forme de sous-marin volant, il est bien plus difficile à abattre que ceux des Sulgogars. La base Black Sect est située à l'est comme indiqué dans le briefing. Ne faites pas de tanks pour les attaques, il y a des canyons hyper galère à franchir même avec des hélicos. Il m'est arrivé une sale mésaventure avec le vaisseau mère Black Sect : après que je l'ai attaqué en masse, il s'est enfui et alors là, bonjour pour le retrouver, vu qu'il n'apparaît pas sur le radar... Le meilleur point de repère, c'est peut-être d'essayer de dénicher les centrales, il en utilise forcément.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Du blindage pour les Wasp, mais rien de folichon.
NOUVELLE CARTE
The Loong Way.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Assi's Way (il faut bien la faire un jour...).
SAUVEGARDE
Assi's Way.



ASSI'S WAY



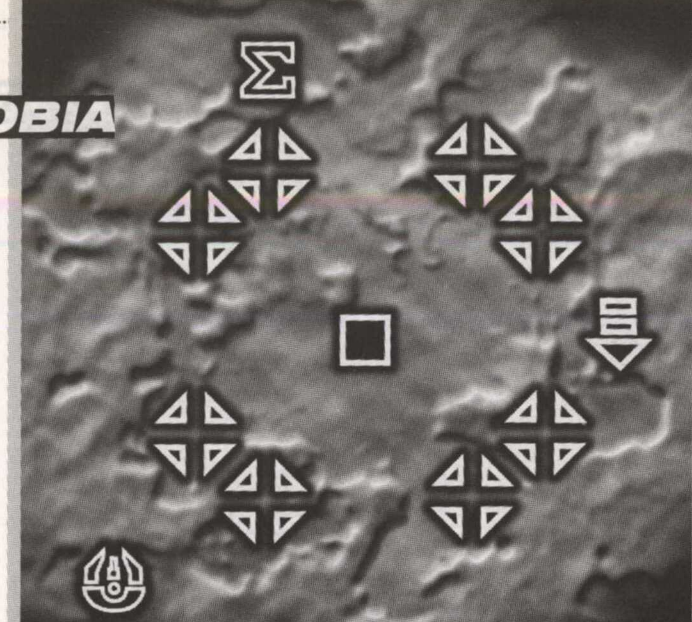
ENNEMIS
Mykoniens.
OBJECTIFS
Il y a trois vaisseaux mères à détruire sur cette carte tout en longueur. Le facteur déterminant est la vitesse, vous devez absolument anéantir le premier vaisseau mère en moins de dix minutes. Autrement, vous n'aurez pas assez de ressources pour produire ne serait-ce que de quoi vous défendre contre tout ce petit monde.
Les Warhammer sont très efficaces sur cette mission et contre les Mykoniens en général. Faites des troupes de Dragonfly que vous pilotez et faites-vous escorter par des Warhammer, vous ne serez pas déçu.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Vous récupérerez de quoi doubler le tir de vos chars Fox ainsi qu'un blindage supérieur pour les Scout.
NOUVELLE CARTE
Aucune.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Mykophobia.





MYKOPHOBIA

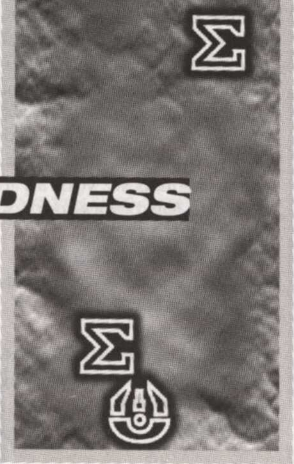
ENNEMIS
Mykoniens.
OBJECTIFS
Vous allez bientôt en finir enfin avec les Mykoniens. Il n'y a qu'un vaisseau mère et vous devez reprendre un ensemble de centrales d'énergie. Ce n'est pas une mission trop difficile à remplir, il n'y a pas de pièges. N'oubliez pas d'aller vous procurer l'amélioration au nord-ouest avant de partir.
AMÉLIORATION TECHNOLOGIQUE
Puissance de feu augmentée pour les Jaguar.
NOUVELLES CARTES
Desert of Madness.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Desert of Madness.



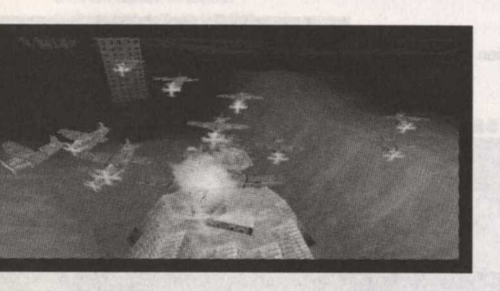
ENNEMIS
Mykoniens.
OBJECTIFS
Rien à signaler de particulier, c'est une carte où vous êtes bien placé dès le départ avec un rapport de force de 1 contre 2, mais vous en avez déjà vu de pires. Deux vagues d'une soixantaine de Warhammer sont normalement suffisantes pour venir à bout de l'ennemi.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Vous trouverez au sud une amélioration pour les Firefly et plus haut un nouveau type de centrale électrique.
NOUVELLE CARTE
Parasite City.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Blue Casbah.



DESERT OF MADNESS



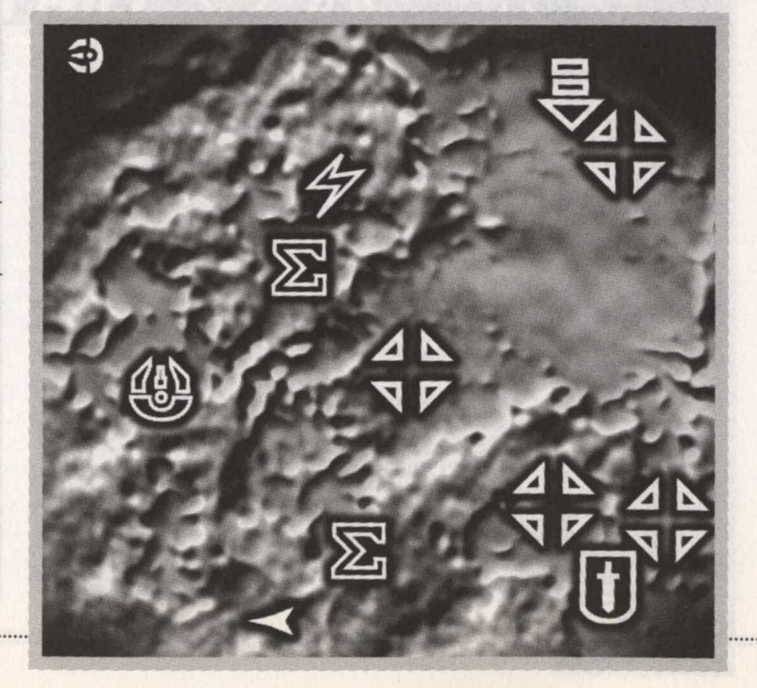


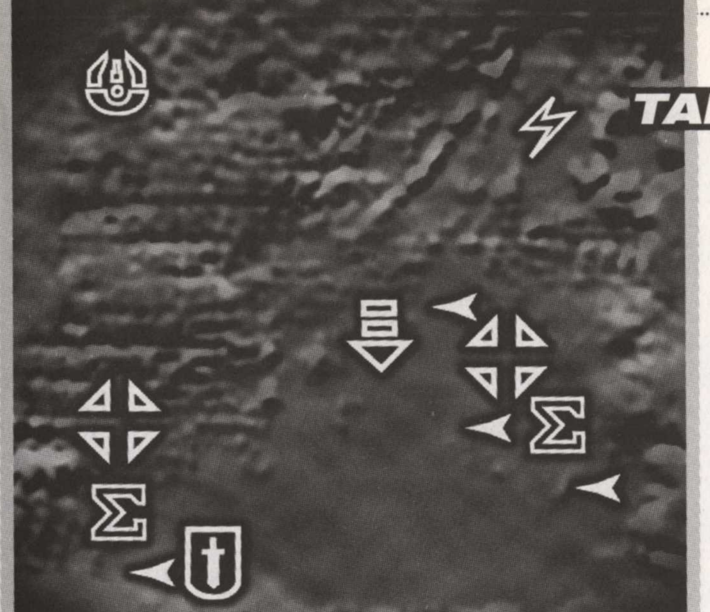


BLUE CASBAH

ENNEMIS
Taerkastens et Black Sects.
OBJECTIFS
Éliminez les Black Sects en premier. Ils ne sont pas très loin de vous au nord de la carte. Vous disposez effectivement, comme c'est précisé dans le scénario, d'un réseau de centrales et d'un territoire important. Moralité : Rush ! L'ordinateur ne s'en prive pas, alors pourquoi pas vous ! Fabriquez très vite une armée d'engins rapides et pas trop chers comme les Firefly et Warhammer et foncez sur le vaisseau mère Black Sect avec l'agressivité de vos troupes réduite à 2. Vous avez deux centrales proches l'une de l'autre au nord, les Black Sects sont situés juste en dessous et ne vont pas tarder à essayer de vous les voler. Il est probable que votre première attaque ne suffise pas, mais vous fatiguez l'adversaire tout en récupérant de l'énergie pour immédiatement recommencer avec éventuellement des troupes lourdes. La lutte contre le deuxième adversaire est un peu plus longue qu'avec le premier mais vous devriez être à la tête d'un empire, avec en plus la possibilité de bouger votre vaisseau mère un peu partout sur toutes les centrales. Utilisez plutôt des engins lourds face aux Taerkastens.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Vous obtenez deux nouvelles structures très sympas au cours de cette mission. Il s'agit de tourelles de défense de type 2 et de centrales électriques comprenant deux tourelles intégrées.
NOUVELLE CARTE
Slaughter Field.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Taer On Black Wadi.







TAER ON BLACK WADI

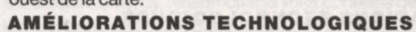
ENNEMIS
Taerkastens et Black Sect.

OBJECTIFS
Géographiquement très différente de la mission précédente - plus petite aussi, cette carte comporte les mêmes ennemis et vous devrez les attaquer dans le même ordre. Vous commencerez donc par la Black Sect pour vous occuper ensuite des Taerkastens. N'oubliez pas qu'il ne suffit pas de capturer les deux secteurs clés, mais qu'il faut les détruire.
Les Black Sects sont à l'extrême nord-est ; le mieux, c'est de se poser dans le coin nord-ouest de la carte.

AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Vous récupérerez de quoi renforcer le blindage des Firefly et des Rhino.

NOUVELLES CARTES
Mission Possible.

MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
The Loong Way.









THE LONG WAY

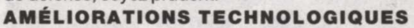
ENNEMIS
Mykoniens et Ghorkovs.

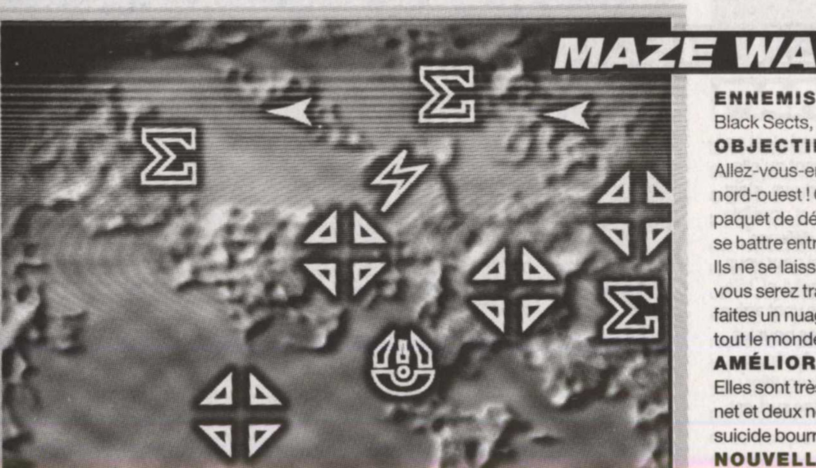
OBJECTIFS
Le briefing n'est pas très explicite à ce sujet mais on va faire sans lui. Vous n'avez pas vraiment le choix de l'endroit où vous installer. Posez-vous sur la centrale existante et construisez votre base autour. Les Mykoniens vont vous attaquer d'une façon monstrueuse. Réglez son compte au vaisseau mère mykonien du nord-est (attention aux tourelles), puis à son voisin et finissez avec les Ghorkovs. Et je vous souhaite bonne chance, car c'est une mission très difficile, un peu comme Hamburger Hill, sauf qu'il ne suffit pas de tenir seulement dix minutes. Construisez rapidement une station radar, elle vous sera très utile dans cette mission. Étant donné que ce jeu fonctionne avec un mélange d'événements déterminés et d'intelligence autonome, je ne sais pas si vous verrez la même chose que moi ; toujours est-il que le vaisseau mère mykonien de droite a quitté sa base pour venir vers moi. C'est The Big opportunité après cinq minutes de jeu, pour vous débarrasser de lui, vous-même, à bord de deux ou trois Dragonfly fabriqués vite fait pour l'occasion. Le vaisseau mère ghorkovien est protégé par une véritable forêt de tourelles de défense, soyez prudent.

AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Deux nouveautés sont présentes pour les Warhammer : meilleur blindage et meilleure puissance de feu. Pareil dans cette dernière catégorie pour ce qui concerne les Marauder.

NOUVELLE CARTE
Aucune.

MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Maze Wayz.





MAZE WAYZ

ENNEMIS
Black Sects, Ghorkovs et Taerkastens.

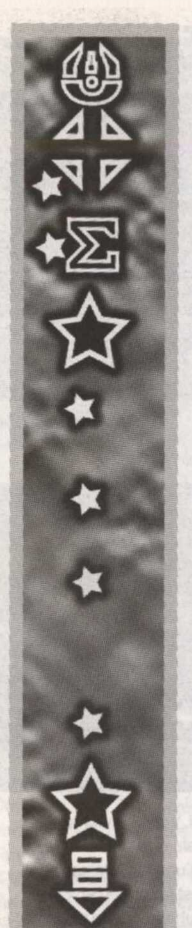
OBJECTIFS
Allez-vous-en tout de suite sur la centrale du nord-ouest ! C'est le seul endroit où vous aurez une paix relative. Construisez un bon paquet de défenses et des troupes pour voir venir. Les autres camps sont très occupés à se battre entre eux, profitez-en pour conquérir du territoire sur celui des Ghorkovs au sud. Ils ne se laisseront pas faire, mais ne résisteront pas trop non plus. Au bout d'un moment vous serez tranquille, jouez les producteurs en masse tout en restant dans votre coin et faites un nuage de sauterelles mortel, composé de Warhammer et de Firefly, pour anéantir tout le monde.

AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Elles sont très nombreuses et intéressantes : blindage pour Firefly, double tir sur les Hornet et deux nouvelles unités, la station radar 2 et le Rock Sled. Ce dernier est un camion suicide bourré d'explosifs que vous lancez chez l'ennemi, il me tarde de l'essayer...

NOUVELLE CARTE
Industrial Centre.

MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Gauntlet.





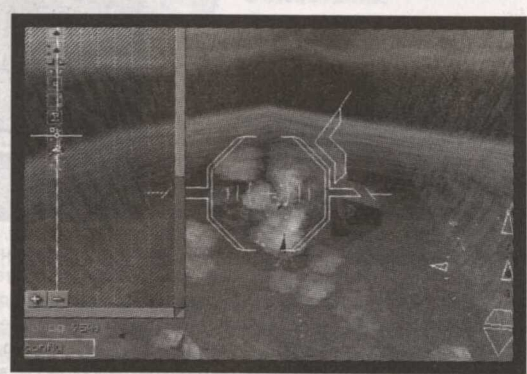
GAUNTLET

ENNEMIS
Ghorkovs.

OBJECTIFS
Gauntlet est une carte rapide tout en longueur comme Assi's Way ou Sulog's Fine Thread. Vous devez vous dépêcher de prendre quelques secteurs et de les défendre à tout prix. Le premier vaisseau mère ghorkov est très proche de vous. Les nouvelles unités Rock Sled peuvent vous être très utiles, mais il faut les protéger ou les conduire vous-même afin qu'elles arrivent le plus près possible d'un groupe d'ennemis ou mieux, d'un vaisseau mère. Lancez un Rock Sled sur les tourelles de défense, situées quatre secteurs au sud, ça va vous faciliter la tâche. Quand vous aurez détruit le premier vaisseau mère, grignotez le terrain petit à petit, vous ne devriez pas avoir trop de difficultés à attaquer le deuxième. Le paramètre le plus contraignant, c'est les ressources, ayez toujours un œil dessus.

AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Un armement renforcé pour les Dragonfly est la seule récompense que vous obtiendrez dans cette mission.

NOUVELLES CARTES
Plus que quatre cartes avant d'arriver à Parasite City, la nouvelle s'appelle Smile.







INDUSTRIAL CENTER

ENNEMIS
Ghorkovs et Taerkastens.

OBJECTIFS
Eh oui, les Taerkastens sont présents sur cette carte, bien qu'ils ne soient pas mentionnés dans le briefing, de même que les Mykoniens et les Black Sects. Les Taerkastens sont placés à une courte distance au sud de votre point d'arrivée. Foncez sur eux dès le début de la partie, ce sera déjà ça de fait. Vous n'avez pas le choix pour établir votre base, restez dans le coin et faites une station radar en priorité pour la suite des événements. Ensuite c'est plutôt confus, tout le monde se déplace sur la carte pour essayer de capturer le centre de la carte avec les centrales d'énergie. Faites de même, vous aurez ainsi l'occasion de détruire un vaisseau mère ghorkov et un autre Black Sect (juste à l'est du site des centrales). Vous obtiendrez ainsi une bonne portion de la carte pour vous tout seul. Installez-vous alors sur le centre tant convoité et faites attention aux vagues d'assaut mortelles des Mykoniens.
Après cette phase délicate, vous devez être propriétaire des trois quarts de la carte, la fin n'est que pure formalité.

AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Blindage : Marauder et Falcon, Armement : Marauder, Jaguar et Dragonfly.

NOUVELLE CARTE
Aucune.

MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Slaughter Field.

SLAUGHTER FIELD

ENNEMIS
A priori Taerkastens et Ghorkovs, mais aussi les Black Sects.

OBJECTIFS
Vous débarquez dans une position géographique plutôt stressante, car l'ennemi n'est pas loin, et il y a une bombe Stoudson réglée sur 43 min, qu'il faudra désactiver avant qu'elle ne saute. Les détonateurs sont situés au sud et au sud-ouest derrière les Ghorkovs, c'est pourquoi vous devez éliminer ces derniers en toute priorité et le plus rapidement possible. Les parties sud et est de votre territoire de base sont bourrées de tourelles de défense. Utilisez les Rock Sled que vous piloterez pour faire sauter tout ça. C'est radical pour vous frayer un chemin vers le vaisseau-mère Ghorkov. Lorsque vous aurez détruit celui-ci, téléportez-vous sur le site où il était et défendez-le rapidement car les Taerkastens vont arriver très vite. Construisez une station radar et une poignée d'unités volantes rapides pour les faire foncer sur le détonateur de la bombe la plus proche afin de le désactiver. Après ça, vous êtes à armes égales avec les Taerkastens et les Black Sect, vous pourrez souffler un peu. La dernière partie est longue, venir à bout des Black Sects assis à l'extrême sud-est de la carte ne sera pas facile.

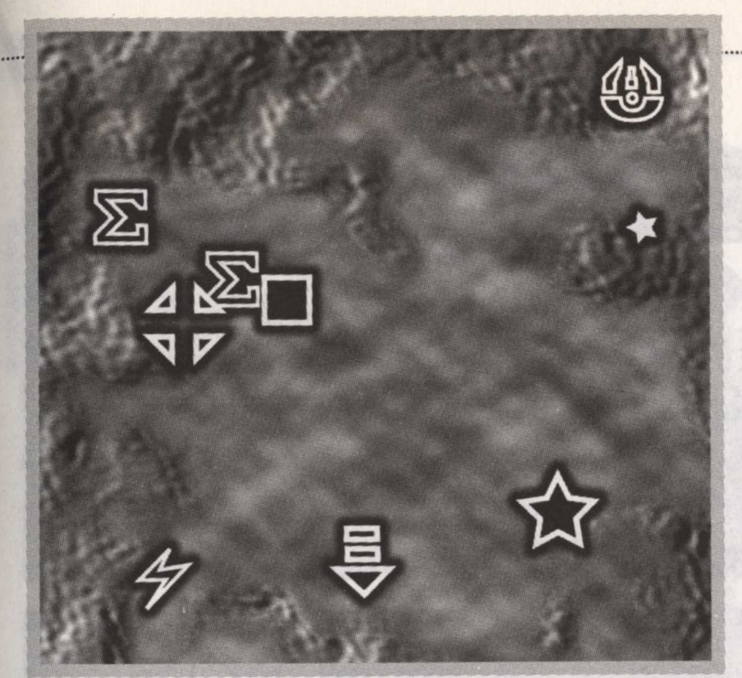
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Deux trouvailles pour les Rhino, une pour les Hornet ainsi que les Marauder.

NOUVELLE CARTE
Aucune.

MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Smile.







SMILE

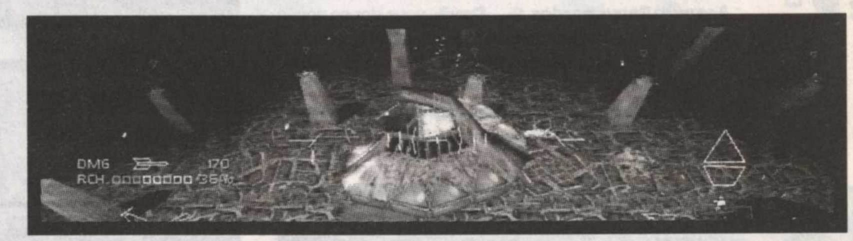


ENNEMIS
Black Sects, Mykoniens et Ghorkovs.
OBJECTIFS
On démarre assez mal, comme d'habitude dans les dernières missions. Capturez le terrain que vous pouvez aux alentours et établissez votre base dans le coin nord-est. Chaque secteur compte ! Placez un radar pour éviter les mauvaises surprises et envoyez une poignée de Warhammer capturer les secteurs qui bordent la carte au nord et à l'ouest. Éventuellement, faites deux bases en profitant de la centrale située à l'ouest. Les vaisseaux mères ont des comportements très imprévisibles. Ils se baladent beaucoup, c'est pourquoi vous devez quadriller la carte avec des radars afin d'en guetter un, ils sont vulnérables pendant leurs déplacements. Néanmoins je vous conseille de vous attaquer d'abord aux Ghorkovs, ensuite aux Black Sects (planqués à l'ouest) puis aux Mykoniens.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Blindages plus évolués pour Firefly et Falcon.
NOUVELLE CARTE
Aucune
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Mission Possible.



MISSION POSSIBLE

ENNEMIS
Taerkastens, Black Sects et Sulgogars.
OBJECTIFS
C'est une mission très proche par sa difficulté de la précédente. C'est la dernière avant Parasite City et vous allez donc encore en baver. Foncez sur les Taerkastens au nord-est en longeant le bord de la carte par le nord. Ils ne sont pas très préparés et vous devriez en venir à bout facilement. Installez-vous sur leurs centrales une fois que c'est fait. La deuxième partie de la mission consistera à défendre, mais surtout à conquérir petit à petit le reste de la carte. C'est très risqué mais vu les distances, vous obtiendrez de bons résultats en déplaçant votre vaisseau mère sur une centrale proche de l'ennemi pour y produire très vite des unités à lui envoyer. Mais à la moindre menace, rentrez chez vous.
AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES
Le Warhammer a un meilleur blindage et une meilleure puissance de feu, le Marauder a plus de blindage.
NOUVELLE CARTE
Aucune.
MISSION SUIVANTE CONSEILLÉE
Elle est non seulement conseillée mais obligatoire, puisqu'il s'agit de la dernière mission : Parasite City.





PARASITE CITY



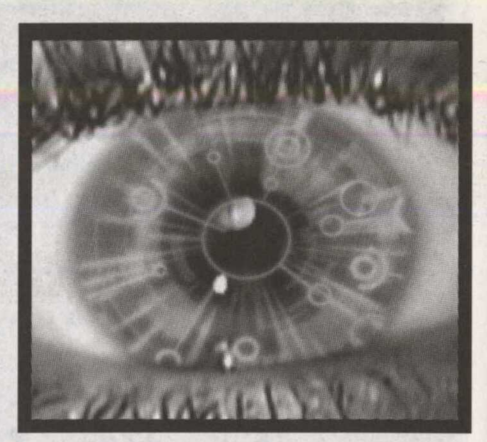
ENNEMIS
Sulgogars, Mykoniens, Ghorkovs, Black Sects et Taerkastens.
OBJECTIFS
Il s'agit ici de nettoyer la carte ! Foncez sur les Black Sects à l'est de l'endroit où vous démarrez, après avoir fait quelques défenses. Si vous ne le faites pas, ce sont les Taerkastens qui s'en chargent après cinq minutes de jeu. Installez-vous au coin sud-est de la carte et protégez votre réseau de centrales.
Mettez en place un radar et vous verrez la bombe Stoudson, qu'il faut désactiver. Elle ne ressemble pas aux autres bombes, c'est de la fabrication mykonienne. La carte est gigantesque et il possible que plusieurs adversaires s'éliminent entre eux en cours de partie. Les radars vous permettent de voir ce qui se passe chez les voisins, alors observez bien le meilleur moment pour lancer une attaque. Tâchez de produire des unités en permanence et de les éparpiller par escouades, un peu partout sur votre territoire.
Occupez-vous des Taerkastens si personne ne l'a fait avant vous et construisez une nouvelle station radar. À l'ouest de la carte, se trouvent les Ghorkovs : ils ont également une bombe Stoudson à leur disposition. N'attendez pas que celle-ci se déclenche pour la désactiver. D'autant qu'après les Ghorkovs il y a une autre bombe qui se met en compte à rebours et, bien que j'aie désactivé les détonateurs qui restaient chez les Mykoniens, le décompte a continué.



LES CHEAT CODES

Il n'y a, a priori, pas de Cheat Codes dans Urban Assault, mais rassurez-vous il y a quand même moyen de tricher. Il existe même deux niveaux de triche : pour les gros tricheurs et pour les petits tricheurs, qui veulent juste un coup de pouce pour jouer.

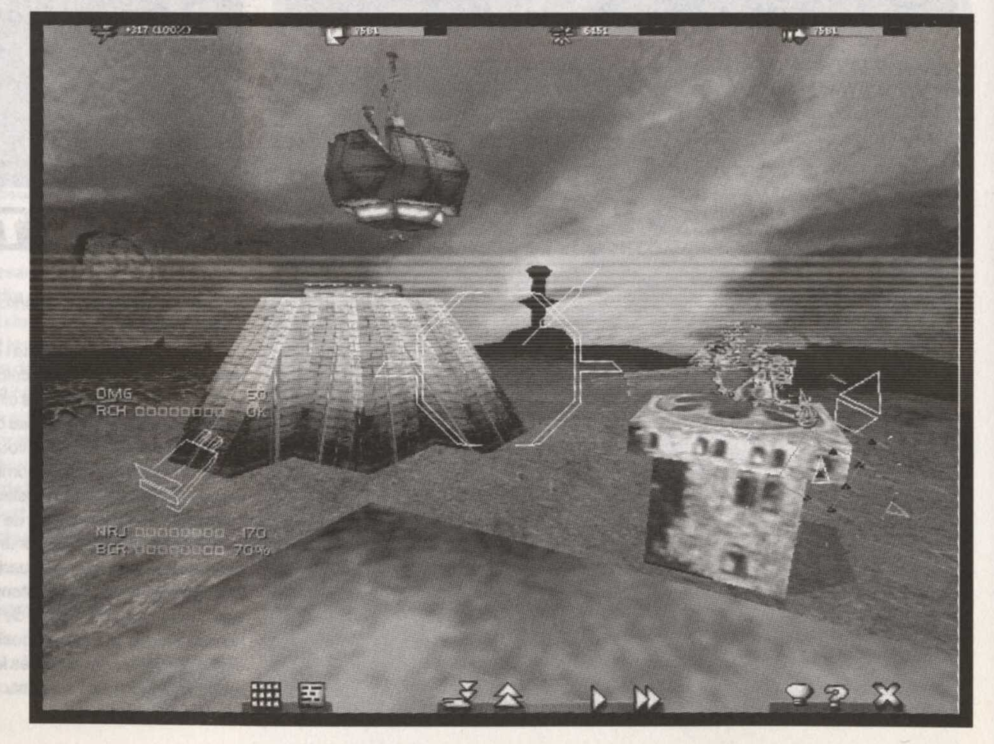




Pour les petits tricheurs, il y a un paramètre très utile que vous pouvez modifier, c'est le niveau et la réserve d'énergie en début de partie. Si vous faites cette modification, toutes les parties que vous jouerez en tiendront compte. La manœuvre à suivre est la suivante :
Ouvrez le répertoire «**Urban Assault**» (sur votre disque dur, il est normalement situé dans «**C:\Program Files\Microsoft Games**») ouvrez le répertoire «**Levels**» puis le dossier «**Single**» qui s'y trouve. Il contient tout un tas de fichiers ayant la terminaison «**.ldf**». Cherchez le fichier «**L0202.ldf**», double-cliquez dessus, une boîte de dialogue vous demande alors quel programme vous voulez utiliser pour ouvrir ce fichier. Choisissez «**NOTEPAD**» (c'est le bloc-notes de Windows) et cliquez sur «**Ok**». Allez au pragraphe «**Robo Definitions**» et repérez la ligne «**energy =**». Écrivez **2000000** à la place du chiffre qui s'y trouve et enregistrez le fichier. Lancez une partie et vous verrez votre niveau d'énergie fixé par défaut à 5000 au lieu des 1500 d'origine.
Pour les gros tricheurs qui veulent avoir accès à toutes les cartes et tous les types d'unités, nous avons remis les deux sauvegardes magiques du précédent CD de PC Soluces dans celui de ce mois-ci. Elles s'appellent «**Cls**» et «**Devil**». Pour savoir comment les utiliser, reportez-vous à l'encadré intitulé «Comment utiliser les sauvegardes du CD-Rom de PC Soluces». Elles se trouvent (en partant du principe que votre lecteur de CD-Rom porte la lettre «D:») dans «**D:\Astuces\Urban Assault\Sauvegardes 2**». «**Devil**» vous donne accès à toutes les cartes dès le début du jeu, «**Cls**» aussi, mais cette sauvegarde vous permet en plus de construire une unité cachée, un tank monstrueux appelé Devilfurz, et des tourelles ainsi que des centrales appartenant normalement aux Mykoniens, Taerkastens, Ghorkovs et Black Sects.









Avec Hexen II déboule une nouvelle sorte de Doom-like ! On ne vous convie pas ici à une succession de boucheries agrémentées de quelques passages secrets... Le jeu va exiger de vous une bonne dose de jugeote et de stratégie...

La première fois qu'on aborde Hexen II, on est un tantinet déconcerté... Le jeu est entièrement en anglais (à l'exception des messages ayant trait aux énigmes qui, eux, ont été traduits en français). D'ailleurs, cela soulève quelques problèmes de compréhension. Vous récupérez une «Canopic Jar» et on vous parle d'urne dans les énigmes... Pire, certaines d'entre elles ne se trouvent pas là où elles devraient être ! Nous avons tout de même réussi à finir le jeu, malgré ces petits problèmes techniques.
Dans cette solution, nous n'étudierons pas la manière de nous débarrasser de toutes les vilaines créatures rencontrées dans le jeu au cas par cas. Non, notre propos consiste ici à vous expliquer comment sortir de chacun des niveaux, où récupérer tel objet, comment l'utiliser, éviter les pièges... Hexen II se révèle multiforme : à la fois Doom-like, jeu d'aventure et de... plates-formes (eh si, parfois on se pose la question !). Vous devrez donc affronter un grand nombre de bestioles pour ensuite tourner en rond, avant de comprendre qu'un bouton est apparu à un endroit par lequel vous êtes déjà passé plusieurs fois. À ce niveau-là, Hexen II devient même un véritable casse-tête !

→

CONSEILS DE JEU

Il existe une profusion de créatures diverses, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Prenez par exemple l'araignée : toute seule, c'est un adversaire assez facile à éliminer mais quand vous en rencontrez un groupe, c'est déjà plus gênant ! En général, essayez d'éliminer les créatures à partir d'un endroit où vous n'êtes pas vulnérable. Sinon, essayez de les attirer quelque part où elles le deviendront. Il suffit par exemple de faire venir les «Imps» (les gargouilles) dans un couloir pour les éliminer facilement. Il faut bien dire aussi que sans les divers objets que l'on ramasse dans le jeu, ce serait perdu d'avance... Vous en trouverez beaucoup qui sont cachés dans des éléments du décor (vases, tonneaux...). N'hésitez pas à passer pour un vandale et brisez un peu tout ce qui se trouve autour de vous !




PHOTO 1

BLACKMARSH

Au tout début du jeu, dans la salle qui se trouve en haut des deux rampes d'accès, il y a un passage secret. Après avoir éliminé les araignées, regardez sur le mur de droite. Avec votre arme, donnez un coup sur le symbole qui se trouve en avant. Un passage va s'ouvrir dans le mur opposé. En tombant dans le puits, vous trouverez un Tome of Power, ainsi qu'un interrupteur à pousser. Grâce à lui, vous allez ouvrir une porte située derrière la grille. Pour le moment, cela n'a pas un grand intérêt, si ce n'est que cela vous épargnera de revenir plus tard ! Passez par le téléporteur : vous arriverez obligatoirement dans une salle abritant un gros cube au centre. Appuyez sur l'interrupteur au moyen d'un triangle qui se trouve sur le pilier de droite (en entrant dans la salle). Le cube se déplacera. En dessous se trouve une dalle qui, si vous marchez dessus, permettra d'ouvrir la porte fermée. Un peu plus loin, vous arriverez à l'extérieur, où vous dégoterez une nouvelle arme. Allez sur la droite et de la Mana vous procurera quelques munitions. De plus, vous découvrirez à cet endroit la porte qui mène vers le moulin, mais allez plutôt de l'autre côté...

Sous le pont de bois (avant d'arriver dans la salle du magicien), un interrupteur est immergé sous l'eau. Poussez-le et touchez le panneau qui se trouve sur le mur d'à côté pour être téléporté à un autre endroit. Un peu plus loin, vous tomberez sur un système qui permet d'ouvrir une porte. Actionnez le levier (mais pas de trop près, sinon vous seriez broyé par la roue). Vous rencontrerez un magicien. Une fois que vous l'aurez éliminé, vous trouverez la tombe de Loric et les ossements de ce dernier, qui serviront plus tard. Jetez-vous à l'eau et vous découvrirez deux téléporteurs. Le premier vous ramène au-dessus et le second vous permet d'accéder à une pièce secrète. En nageant vers le haut, vous ferez irruption dans la salle d'un autre magicien. Vous y apprendrez qu'il vous faut de la poudre d'os. Et juste à côté, vous trouverez la porte qui mène à Barbacane.

BARBACANE

Vous vous retrouverez rapidement bloqué car il n'y a pas moyen d'ouvrir la porte de la forteresse. Mais, juste devant, se trouve une catapulte *(photo 1)*. Vous allez l'utiliser pour être projeté de l'autre côté du mur. Faites toutefois attention car vous perdrez des points de vie en faisant cela. Mettez-vous à la place du mouton une fois que vous l'aurez éjecté, puis donnez un coup sur la catapulte (regardez vers le bas, par exemple). Une fois de l'autre côté, allez ouvrir la porte, ce qui vous épargnera, la prochaine fois, de vous catapulter. À l'endroit où le pont-levis a été relevé, plongez dans les douves pour entrer dans le château. Cassez les barreaux de la grille et entrez. Prenez le premier passage à droite et montez pour sortir hors de l'eau. Cassez le mur déjà endommagé pour passer. Par terre, près du crâne, vous trouverez un indice. Dans la prochaine salle, vous serez confronté à une baliste (une grosse arbalète). Prenez l'escalier situé à gauche pour faire le tour et vous serez au même niveau que cet engin. Il sera ainsi plus facile de la détruire. Cassez les urnes qui se trouvent à gauche du présentoir des épées. Derrière, vous découvrirez un passage secret *(Photo 2)*. Montez l'escalier et placez-vous sur la dalle qui se trouve à côté de l'arbalète. Au moyen de cette arme, tirez sur la tour qui qui vous fait face. Elle finira par s'écrouler au bout de quelques tirs. À l'intérieur de l'ancienne tour, vous verrez un téléporteur. Mais pour le moment, continuez dans le même bâtiment et un tout petit peu plus loin, vous trouverez le moyen d'abaisser le pont-levis. Juste à côté se trouve un chaudron. Cassez-le car cela vous permettra d'accéder au passage situé derrière. Parfois, dans le jeu, il se révélera préférable de ne pas briser certains objets. Par exemple, en poussant des tonneaux, vous pourrez grimper dessus et sauter de tonneau en tonneau pour franchir un escalier cassé. Et après avoir éliminé le magicien, vous verrez qu'il est possible d'ouvrir les volets... Mais laissons cela pour l'instant ! Derrière les étagères de la bibliothèque, on peut trouver un interrupteur sur le sol. Tirez sur les étagères et sur les livres pour les détruire. Vous aurez ainsi le champ libre pour actionner l'interrupteur. Et voici un nouveau passage secret...

Il y a quelques objets à récupérer. Vous déboucherez ensuite devant la grande porte du château. Retournez à l'arbalète et faites un grand saut pour passer de l'autre côté. En grimpant derrière la tour, vous pourrez récupérer la clef du moulin et vous arriverez jusqu'au téléporteur. Grâce à ce dernier, vous obtiendrez un Tome of Power. Jetez-vous dans les douves et allez au moulin en repassant par Blackmarsh.

LE MOULIN

Prenez le téléporteur de gauche pour arriver au moulin. Votre inventaire comprend la clef du moulin : vous pourrez donc entrer pour y déposer les ossements. Allez à l'extérieur, juste sous les ailes du moulin, afin de prendre la poudre d'os. Ensuite, utilisez le téléporteur pour repartir, ainsi que le second (qui sera situé face à vous). Actionnez le levier pour faire sonner la cloche. *(Photo 3)*

Le son de la cloche ouvre une trappe et vous pourrez continuer. Retournez à Blackmarsh pour déposer la poudre d'os dans le bassin doré du magicien. Vous obtiendrez ainsi une potion de transformation Mithrail.

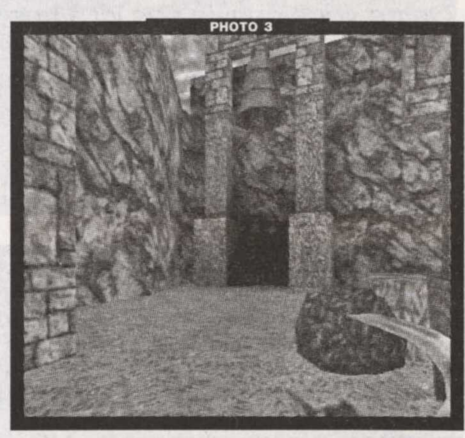

PHOTO 3


PHOTO 2

BARBACANE

Retournez dans la salle du magicien où vous aviez ouvert les volets. Sautez par la fenêtre pour vous plonger dans les douves. Sous l'eau, on a besoin de respirer... Heureusement, vous allez trouver un anneau qui permet justement de le faire de manière momentanée. La porte dorée située plus loin se transformera en bois grâce à la potion de Mithrail. Vous pourrez donc casser cette porte. Et derrière, vous trouverez la clef du château. Vous n'avez plus qu'à retourner jusqu'à la porte du château en passant par le pont-levis.

LA COUR DU ROI

En arrivant, vous distinguez l'entrée du palais sur votre droite mais une barrière magique vous empêche de passer. Un peu plus loin, vous trouverez diverses échoppes (boucherie, tailleur...). Dans la boucherie («MEAT») il y a des objets intéressants à l'intérieur de la chambre froide. En sortant de la boucherie, allez sur la gauche et vous arriverez à l'auberge («RAVEN'S NEST»). Cassez le présentoir à bouteilles qui se trouve au rez-de-chaussée, afin de révéler un passage secret qui vous mènera aux remparts. Utilisez le téléporteur pour retourner à l'auberge. Repassez devant la boucherie et continuez tout droit pour arriver à la boutique («THE SHOPPE»). Au premier étage, cassez le coffre et derrière, vous trouverez un passage secret mais vous serez repoussé et vous obtiendrez un indice. Sortez de la boutique et allez dans la cour intérieure qui se trouve entre la boucherie et l'auberge.

COUR INTÉRIEURE

Allez sur votre gauche. Montez sur l'échafaud et cassez les grands vitraux. Sautez dans l'espace que vous venez de découvrir et poussez l'une des pierres qui porte un symbole. Cela ouvrira un passage qui vous donnera accès à la chapelle oubliée.

LA CHAPELLE OUBLIÉE

À l'endroit où il y a un tombeau, regardez sur le mur qui se trouve derrière. Sur la gauche, vous verrez des sortes de petites dalles. Sautez dessus pour monter sur la plus haute. Ensuite, sautez en arrière pour vous retrouver sur le rebord. Cette manœuvre devrait faire bouger le tombeau et faire apparaître un passage secret. Détruisez le corps emprisonné dans les toiles d'araignées : cela vous donnera une clef (dans l'entrée de la petite pièce), celle de l'échoppe du tailleur. Laissez-vous tomber dans l'eau et continuez. Vous passerez par quelques salles peuplées de créatures mais vous retournerez à la porte qui mène vers la cour intérieure. Puis allez à la cour du roi.

COUR DU ROI : LE TAILLEUR

En revenant de la cour intérieure, allez tout de suite vers la droite, puis tout droit, pour vous retrouver chez le tailleur. À l'étage, la clef vous permettra d'ouvrir l'armoire en métal. Cassez-en le fond et vous trouverez un parchemin, qui contient le sort annulant la barrière magique qui vous empêche d'atteindre l'entrée du palais. Allez aux écuries grâce à la porte qui se trouve à côté de la boutique du tailleur.

ÉCURIES

Derrière des ballots de paille, camouflé, il y a un journal. Passez dessus pour le lire. Plus tard, cela vous permettra de trouver la clef. Si vous ne lisez pas le journal, vous ne pourrez probablement jamais trouver l'endroit où se trouve ladite clef. Un peu en arrière et toujours derrière des ballots de paille, vous trouverez une échelle *(Photo 4)*. Utilisez-la pour monter. Dans une salle, vous découvrirez des lits superposés. Montez sur le premier d'entre eux grâce à l'échelle. Cela vous permettra de sauter sur la poutre pour atteindre la porte cachée. Ensuite, vous ne pourrez que continuer à monter, pour arriver jusqu'au toit. Si vous allez jusqu'au bout de la poutre et que vous sautez sur celle de gauche, vous distinguerez une porte cachée. Sautez une nouvelle fois pour l'atteindre. À l'intérieur de la pièce secrète, il y a un interrupteur. Une fois que vous l'aurez actionné, sautez pour rejoindre le golem qui vient d'apparaître en bas. Quand vous l'aurez éliminé, prenez la pelle. Allez à la forge qui se trouve près de l'arbre, tout en bas. En passant à côté de l'arbre, vous allez déterrer la Treasury Key avec la pelle.

ENTRÉE DU PALAIS

Retournez à la cour du roi. Le sort que vous aviez trouvé chez le tailleur va vous être utile. Vous allez, en effet, pouvoir briser la barrière magique et accéder à l'entrée du palais. À l'intérieur, il n'y a pas grand-chose à faire, si ce n'est entrer dans la salle aux trésors au moyen de la clef. Je veux dire que c'est assez linéaire... Vous passerez par la chambre où se trouve un bassin qui contient un anneau. Puis, en suivant les remparts, vous trouverez d'autres objets. Laissez-vous tomber là où il y a la fontaine et en suivant le seul chemin possible, vous arriverez à la salle aux trésors, où vous trouverez une amulette.

COUR DU ROI : LA BOUTIQUE

Nous avions précédemment trouvé un passage secret mais il était impossible d'y entrer. Retournez à cet endroit, puisque vous avez maintenant l'amulette. Cela vous fournira un nouvel indice.

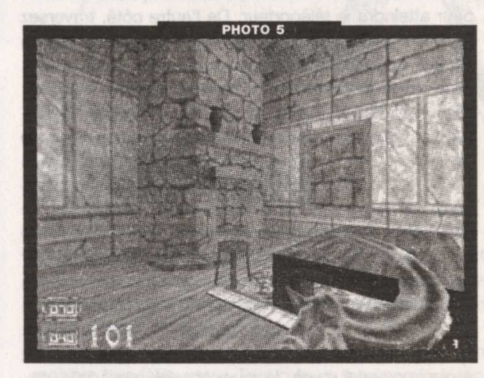
ÉCURIES

Retournez aux écuries et allez directement à la forge. En montant au premier étage, vous verrez un bouton rouge placé près de la cheminée, qui n'était pas là auparavant. Poussez-le et la cheminée pivotera. Entrez dans le nouveau passage et vous trouverez la clef de l'étable. Retournez à l'échelle posée près des ballots de paille et montez pour trouver la seule porte que vous ne pouviez pas ouvrir auparavant. Sous le tapis, il y a une trappe. Tirez sur le tapis et elle s'ouvrira. Descendez et détruisez la plaque de bois pour passer. Un peu plus loin, vous allez trouver du sable. Pour ouvrir la grille, il faut actionner l'interrupteur qui se trouve sur votre droite en entrant dans cette salle. Ensuite, il y a un box fermé. Sautez sur le bac où vous avez trouvé le sable. Sautez de nouveau en avançant vers le mur et vous pourrez passer au-dessus du mur. Apportez le sable à la forge qui se trouve à côté de la petite cour où se dresse un arbre. Vous obtiendrez un morceau de verre.

COUR INTÉRIEURE

Prenez le passage qui se trouve à votre droite. Vous arrivez chez un charpentier. Montez à l'étage et vous découvrirez une cheminée dans la première pièce *(Photo 5)*. Accroupissez-vous pour pénétrer dans l'âtre. Utilisez les pierres qui dépassent du mur pour y grimper. En haut, si vous voulez entrer dans le passage, il faut vous accroupir et ensuite sauter en avançant ! Vous avez aussi trouvé la pierre à aiguiser. : mettez-vous en face et approchez-vous doucement jusqu'à ce que l'on vous dise que vous venez de façonner une lentille...

PHOTO 5



Avant de redescendre, regardez dans le coin : vous trouverez une armure (surtout, n'oubliez pas la lentille). Descendez et allez du côté de l'échafaud. Empruntez le seul passage que vous trouverez là (en dehors de la chapelle oubliée). À la taverne, faites attention en vous approchant de la cheminée car un Imp apparaît sans crier gare. Un tout petit peu plus loin, vous trouverez une rampe, montez et tournez à gauche pour ne pas redescendre de l'autre



PHOTO 6



PHOTO 4

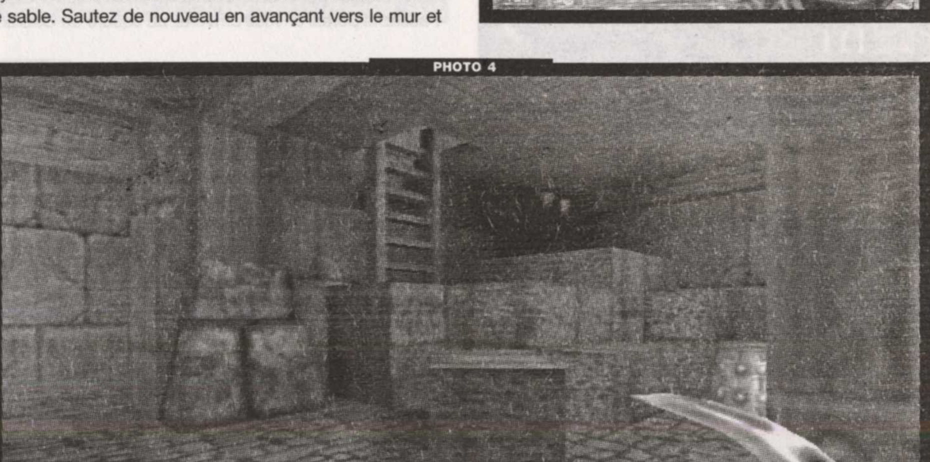



PHOTO 7

côté. Dans la salle qui abrite une très grande table ainsi que des tentures, approchez-vous de celle du fond *(photo 6)*. Grâce à la lentille, il vous est possible de passer à travers pour atteindre le téléporteur. De l'autre côté, traversez l'espèce de portail blanc. Derrière, vous trouverez un anneau de régénération mais, surtout, en le traversant, vous obtiendrez le moyen de détruire le golem de cristal. Retournez dans la salle aux tentures et arrivez au passage où il y a deux rampes pour descendre : prenez celle de gauche. Allez chez le croque-mort. À l'étage, vous trouverez un interrupteur à gauche de la bibliothèque *(photo 7)*. Grâce à lui, vous actionnerez le présentoir, ce qui révélera un passage secret. Entrez-y et descendez le plus bas possible... Ne prenez pas le premier téléporteur que vous rencontrerez, mais celui qui se trouve après la cellule contenant un Imp. Vous ferez face au golem de cristal. Une fois que vous l'aurez éliminé, la barrière de cristal située dans la même pièce disparaîtra, vous donnant accès à un portail rouge. Je vous conseille, avant de le passer, de bien vous préparer car derrière vous rencontrerez Famine.

DOMAINE DE FAMINE

Il ne s'agit pas vraiment d'un niveau. Ici, vous trouverez donc un grand nombre d'objets qui ne seront pas superflus si vous voulez éviter de tomber sous les coups de Famine *(photo 8)*.


PHOTO 8

PLACE DU SOLEIL

Pour passer le lac de lave, il faut actionner le levier. Vous n'aurez aucune peine à la trouver si vous appuyez sur l'interrupteur rouge qui se trouve derrière le golem. En effet l'interrupteur, une fois actionné, permet d'ajouter une section — ce qui vous donne accès au levier.

Traversez le pont et surtout ne tombez pas dans la lave, cela vous serait fatal. Avant d'entrer dans le bâtiment qui se trouve de l'autre côté, passez à gauche. Encore une fois, faites très attention de ne pas tomber car le passage est très étroit. Ensuite, introduisez-vous dans le bâtiment. En entrant, dès que vous essayerez de prendre l'objet, des jaguars-garous feront irruption dans la pièce. Allez tout droit, afin d'entrer dans la salle centrale. Vous verrez un grand escalier avec une porte fermée. Placez-vous sur l'autel où traînent des crânes pour qu'elle s'ouvre. Au-dessus, vous trouverez une porte qui vous conduira à l'obélisque de la lune.


PHOTO 9

OBÉLISQUE DE LA LUNE

Descendez le premier escalier et si vous regardez au-dessus, vous verrez une plate-forme sur laquelle se trouve une Mystic Urn. Montez sur le petit parapet, puis sautez sur l'arche de la porte. Retournez-vous vers l'urne sans tomber et vous verrez que des pierres dépassent du mur. Cela vous permettra de grimper jusqu'à l'urne. Vous trouverez un indice au même endroit.

Dans la pièce comportant trois portes et un petit obélisque, marchez sur les deux dalles qui se trouvent à gauche et à droite. L'obélisque s'animera et les portes s'ouvriront. Prenez le passage de gauche. Dans le couloir, vous distinguerez un passage situé sur votre droite.

Au lieu de vous énerver à sauter pour passer ces obstacles, regardez vers le bas, où se trouve une plate-forme *(photo 9)*. Laissez-vous tomber dessus et vous découvrirez un téléporteur qui vous mènera simplement de l'autre côté, où vous dégoterez la clef. Mais pour le retour, il faudra tout de même passer par le pont. Toutefois, il ne se brisera pas !

PLACE DU SOLEIL

Descendez le grand escalier et allez ouvrir les deux petites portes qui se trouvent dans l'entrée. D'ailleurs, faites attention car lorsque vous en ouvrez une, un jaguar-garou se trouve derrière. Mais surtout, l'autre porte s'ouvre en même temps. Empruntez la porte de droite en revenant de l'escalier. Vous arriverez à un portail précédé d'un petit bassin *(photo 10)*. Si vous voulez éviter les problèmes, sautez au-dessus de l'eau. Ne trempez pas vos pieds dedans ! Passez le portail et vous arriverez au square du Courant.

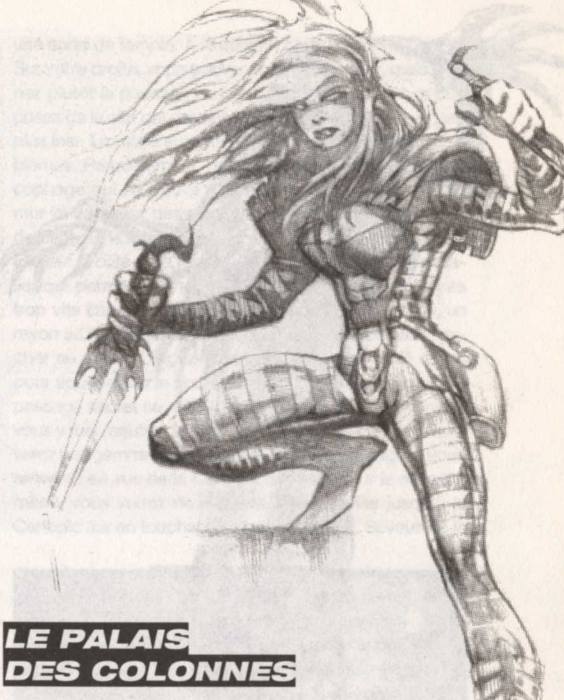
SQUARE DU COURANT

En prenant le passage de droite, au fond d'un couloir, vous verrez un bassin. Etant donné que l'air risque de vous manquer, voici le chemin à prendre... Droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite et gauche. Si vous voyez des hydres à travers une grille, éliminez-les à distance plutôt que d'attendre le contact. Plus loin, vous n'aurez aucune difficulté à trouver l'Element of Water. En ressortant, vous constaterez que le passage qui était fermé par une grille est maintenant ouvert. Si vous voulez l'urne qui se trouve sur l'obélisque, il faudra faire attention. En effet, si vous marchez dans l'eau ou si une créature vient à y poser le pied, l'obélisque s'élèvera. *(photo 11)* À ce moment-là, il sera impossible de l'atteindre. Avant d'aller vers l'obélisque, assurez-vous bien qu'il n'y a plus personne en vie autour...

Un peu plus loin, en marchant sur la dalle qui se trouve à l'autre bout de la salle, vous pourrez récupérer le cœur du serpent. Rebroussez chemin et empruntez un escalier qui n'est pas caché mais apparaît toutefois difficile à trouver. Cela vous ramènera à la cour centrale. Prenez le seul passage que vous n'avez jamais emprunté. Placez le cœur sur l'autel et des magiciens vont apparaître derrière vous. Éliminez-les et lorsque cela sera fait, vous verrez qu'un crâne de cristal a fait aussi son apparition. Retournez à la place du Soleil et prenez la dernière petite porte. Bienvenue à l'épreuve du feu ! Vous devrez traverser le lac de lave pour aller chercher l'Element of Fire. Pour cela, vous allez devoir actionner trois boutons qui se trouvent sur les trois murs. Un de chaque côté (en dehors de celui par où vous êtes entré) par conséquent ! Et le seul moyen d'y arriver consiste à sauter sur les plates-formes qui montent et qui


PHOTO 10


PHOTO 11



descendent... Assez difficile mais si vous tombez, il vous sera possible de courir rapidement vers une autre plate-forme. La tâche n'apparaît donc pas insurmontable. Une fois que vous aurez activé les trois boutons, un pont vous permettra d'aller chercher l'Element of Fire. Juste derrière, vous trouverez un interrupteur qui, si vous l'activez, vous fera descendre vers la porte qui mène à la cour des Mille Guerriers.

LA COUR DES MILLE GUERRIERS

Sortez de la pièce pour monter au-dessus. En passant sur l'épée rouge, vous actionnerez un mécanisme qui déclenchera l'ouverture de la porte.
Quel que soit le passage que vous emprunterez, vous arriverez à un pont de bois qui semble en piteux état *(Photo 12)*. Il faut donc traverser et ne pas tomber. Bon, si vous chutez, vous vous ferez mal et si vous survivez, vous pourrez continuer — mais démuni de certains objets précieux. Après avoir actionné le levier, ne descendez pas tout de suite et prenez le petit passage pour obtenir quelques objets. Ensuite, descendez afin de vous emparer du Tome of Power. Prenez le passage qui vous mène sous le pont de bois. Descendez sous l'eau. Au bout de la pièce submergée, vous trouverez un premier interrupteur qui permet d'ouvrir la grille. Au milieu, vous distinguerez une dalle qui bouche l'entrée d'un bassin. Cette dalle s'ouvrira après que vous aurez actionné le second interrupteur, qui se trouve à côté du crâne de jade. Remontez par le bassin si vous voulez sortir un jour de cet endroit. Repassez devant le passage qui vous avait permis de descendre sous le pont. Au lieu de sauter de nouveau en bas, continuez tout droit et vous retournerez de l'autre côté du pont de bois. Il n'y a plus qu'à sortir pour revenir dans la cour centrale et vous rendre de nouveau à la place du Soleil. De là, retournez à l'obélisque de la lune en montant en haut du bâtiment grâce au grand escalier.

OBÉLISQUE DE LA LUNE

Dans la salle de l'obélisque, déposez un crâne dans chacune des alcôves. Vous pourrez alors accéder à une grande salle qui vous permettra de vous rendre ensuite au palais des colonnes.


PHOTO 13

LE PALAIS DES COLONNES

Trouvez la salle contenant une espèce de pont enjambant un bassin de lave *(Photo 12)*. En bas, en actionnant un bouton, un pont s'élèvera et vous pourrez passer de l'autre côté. Une autre plate-forme sera mise en place après que vous aurez actionné le second bouton. Remontez pour passer de l'autre côté. Vous accéderez de cette manière à un téléporteur. Tout cela vous mènera non loin de l'endroit par où vous êtes entré dans le palais des colonnes. Auparavant, des barreaux vous empêchaient de parvenir jusque-là.

LA TOMBE DU GRAND PRÊTRE

Au fond de la première grande salle, vous trouverez un escalier qui descend. Toujours en allant vers le bas, vous arriverez devant un passage, qui s'ouvrira devant vous. Faites attention car le couloir qui suivra sera infesté de pièges ! En effet, des blocs sortiront du mur pour vous écraser. Pour les éviter, avancez tout doucement en restant accroupi... Un peu plus loin, vous serez confronté à un Skull Wizard. Approchez-vous du sarcophage et vous trouverez une Mystic Urn. La petite pièce qui se trouve à côté renferme l'Element of Air. Prenez le téléporteur rouge qui se trouve à deux pas de cet endroit. Sur votre gauche, il y a un escalier camouflé. En marchant le long du mur, vous pouvez atteindre la petite fenêtre située sur la droite. Pour passer à l'intérieur, il faudra sauter en restant accroupi. (Ou alors dirigez-vous vers le grand motif qui se trouve au fond : si vous tirez plusieurs fois dessus, il s'ouvrira, *Photo 14*). De toute façon, cela mène au même endroit.
Retournez au palais des colonnes. Dans la cour centrale, passez derrière le grand monument. Vous trouverez le passage qui mène à la cour des Mille Guerriers.



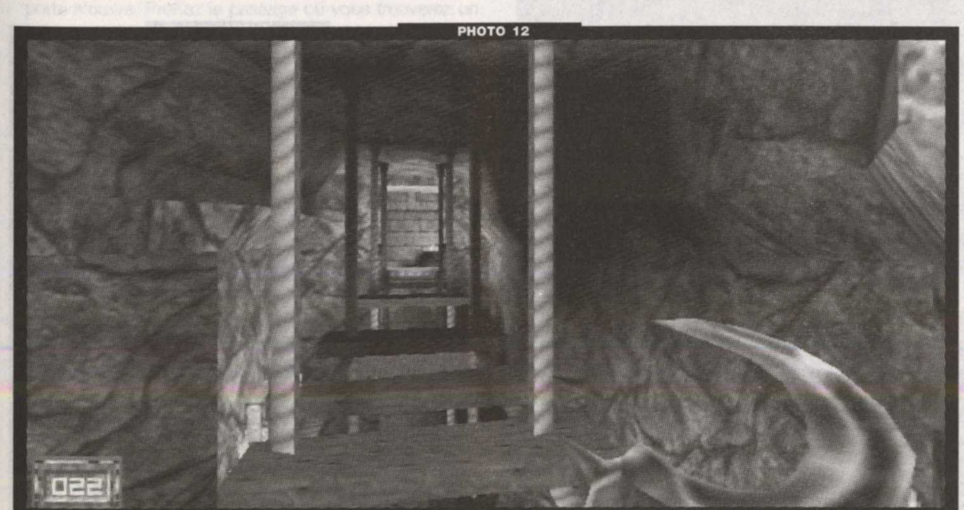

PHOTO 12


PHOTO 14



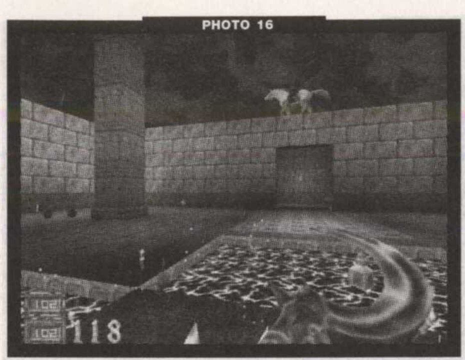
LA COUR DES MILLE GUERRIERS

Vous n'aurez aucun problème pour trouver l'Element of Earth. Il faudra seulement faire attention à ne pas vous faire écraser par les murs et les portes coulissantes. Pour ressortir, placez-vous entre les deux murs qui s'ouvrent et se ferment grâce à quatre blocs horizontaux. Sur le côté, il y a un couloir qui mène à un ascenseur. Retournez à l'obélisque de la lune. Pour cela, vous pouvez passer par le palais des colonnes ou la place du Soleil. À vous de voir, cela revient de toute façon au même ! Une fois rendu à l'obélisque de la lune, prenez le passage qui mène au pont des étoiles.

LE PONT DES ÉTOILES

En arrivant, vous verrez un pont. En le traversant, vous vous apercevrez de la présence d'archers derrière vous et au-dessus. Regardez sous le pont : vous verrez une plateforme. Laissez-vous tomber dessus. C'est assez difficile et vous n'obtiendrez qu'une Mystic Urn. À vous de voir si le jeu en vaut la chandelle ! Prenez le passage situé au fond de la pièce où se trouve le bassin circulaire de lave *(Photo 15)*. Vous serez téléporté au quatrième étage. À cet endroit, placez l'Element of Earth. Ensuite, il faut descendre d'un niveau et par conséquent vous laisser tomber juste sur le

PHOTO 16



niveau inférieur. Placez l'Element of Air et descendez une nouvelle fois d'un niveau. Placez l'Element of Water. Avant de descendre encore, regardez autour de vous. Il y a un Tome of Power à récupérer en faisant un petit saut. Vous n'avez plus qu'à descendre placer l'Element of Fire. Retournez au téléporteur qui vous a permis d'aller au quatrième étage. Sur le côté, vous verrez un escalier qui descend. Encore quelques pas et vous pourrez affronter la mort... Avant de le faire, il est préférable d'essayer de remonter votre niveau de santé, ainsi que que celui de votre Mana.

LE PUITS DES ÂMES

Dans cette grande pièce, vous allez rencontrer la mort. Mais la Mort — le personnage —, je ne voulais pas dire que vous alliez obligatoirement mourir...*(photo 16)*

LE TEMPLE D'HORUS

À l'entrée du temple, vous trouverez deux panneaux. L'un constitue un indice et l'autre un message de bienvenue. Prenez le passage de gauche. Détruisez l'obélisque d'Horus et vous obtiendrez un objet. Comme il se trouve dans une position un peu élevée, remontez pour exécuter un saut. Continuez à descendre pour découvrir une cour dans laquelle se dresse une pyramide. Pour ouvrir la porte, il faut appuyer sur le bouton décoré d'une ankh (croix égyptienne). Ce bouton se trouve dans la cour, à droite de la pyramide. Pour appuyer dessus, mettez-vous en dessous et sautez. Maintenant, faites attention car à l'intérieur de la pyramide vous attend la statue d'un cobra, qui va vous tirer dessus. Comme il n'existe aucun moyen de la détruire, il faut rapidement la désactiver.
En entrant dans la pièce, vous distinguerez sur votre droite un mur que l'on peut pousser. Justement, poussez-le en courant et vous trouverez un interrupteur, ainsi que l'œil d'Horus. L'autre porte sera, elle aussi, maintenant ouverte. Bientôt, on vous demandera la clef d'Anubis pour ouvrir une grande porte. (Rappelons que vous êtes sur un pont.) Retournez-vous et regardez vers le bas, sur le côté droit. Il y a une sorte de pont qui mène à un mur balafré d'une grosse fissure. Retournez à l'entrée de la pièce et laissez-vous tomber sur ledit pont. Cassez le mur et vous dénicherez la fameuse clef, ainsi qu'un indice. Sortez de cette petite pièce pour retourner sur le pont. De là, laissez-vous tomber jusqu'en bas. Tout en bas, il y a d'ailleurs une pièce où vous sera fourni le moyen de remonter un peu avant la grande porte. Avec la clef, ouvrez la porte et vous parviendrez à une porte et à un téléporteur. Lisez l'indice qui se trouve sur le mur : on vous dira que pour libérer le bâton de Nefertum de la chambre du Soleil, il faut que Ra soit au plus haut des cieux. La porte ne s'ouvrant pas, prenez le téléporteur ! Sautez dans la pièce opposée à celle où se dresse la grande statue. À cet endroit, un nouveau passage est apparu. Placez l'œil d'Horus sur le buste et il vous sera alors possible de continuer. (Vous êtes plus ou moins revenu à votre point de départ.) Dans le couloir, empruntez le passage qui mène vers la gauche, ce qui devrait vous conduire à un golem. Dans la nouvelle pièce, vous trouverez des portails qui vous mèneront vers la pyramide d'Anubis, le temple de Nefertum et le palais de Pharaon...

LE PALAIS DE PHARAON

Tout de suite, regardez sur le côté droit de l'escalier. Vous remarquerez un interrupteur, situé au-dessus du petit bassin. Il permettra d'ouvrir la grille située à l'intérieur du conduit. Entrez dedans. Au fond de l'eau, vous trouverez le Scarab of Time. Il est caché à l'intérieur d'un coffret.
Un peu plus loin, deux statues se dressent dans une salle et une barrière vous empêche de passer pour aller lire la plaque. Sous l'eau, détruisez la paroi qui est fissurée. Prenez le premier passage situé sur votre droite et vous vous retrouverez derrière la barrière qui était impossible à franchir. Actionnez la dalle qui se trouve sur le sol et profitez-en pour lire l'indice. Prenez le téléporteur et cela vous ramènera à votre point de départ. Grimpez l'escalier, puis continuez dans cette direction. Au moment où vous passez entre les deux grandes statues, un rayon apparaît *(Photo 17)*.
Passez sur le côté pour éviter d'être touché et allez derrière le trône. À partir de cet endroit précis, retournez-vous et vous verrez un bouton sur le muret, à droite. Poussez-le pour que le trône révèle un passage secret. Descendez à l'intérieur pour trouver la clef de Pharaon, puis rebroussez chemin afin d'utiliser la clef sur la porte illustrée d'un scarabée. À gauche du bassin se trouve un passage secret qui s'ouvre si vous appuyez sur le bouton décoré d'un scarabée. Un peu plus loin, vous découvrirez un bateau, ainsi qu'un autel placé au milieu de la pièce, orphelin de ses quatre urnes (Canopic Jars), et qu'il faudra compléter. *(Photo 18)* Empruntez le passage comportant les rampes qui vont vers le haut. À un endroit, deux vases se signaleront à votre attention. Cassez-les et derrière, vous trouverez le «Qebhsenuef Canopic Jar». Redescendez les rampes. Allez placer le Canopic Jar sur l'autel. Retournez au palais de Pharaon.

PHOTO 15

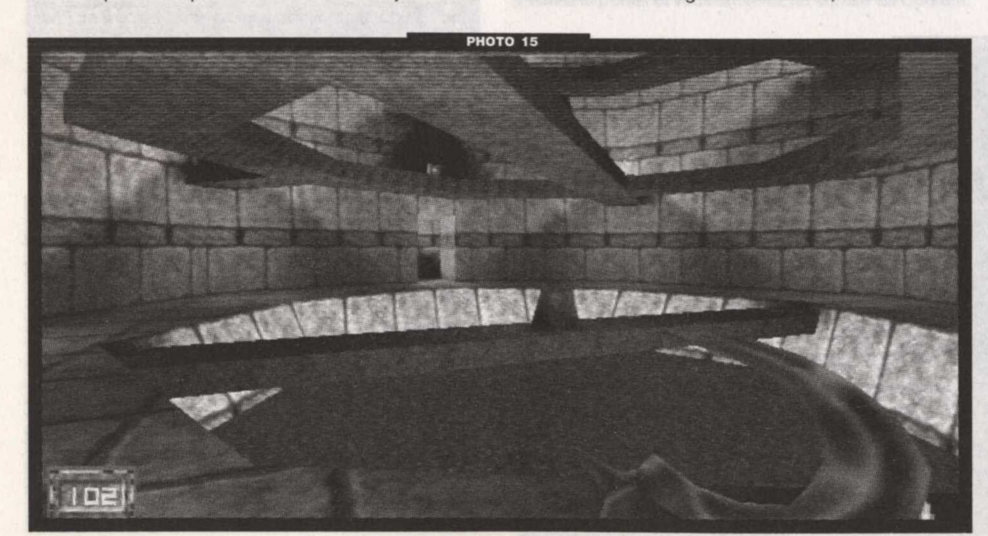
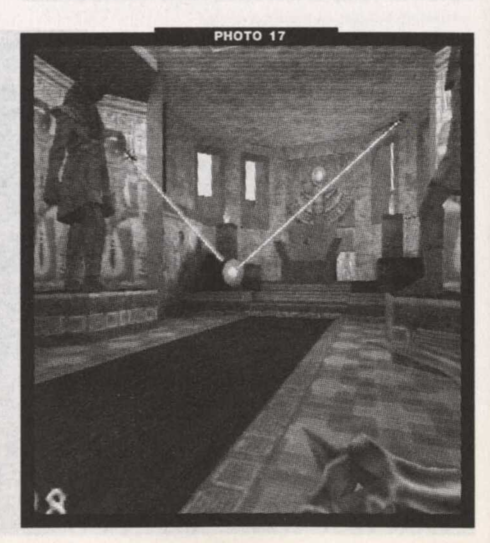
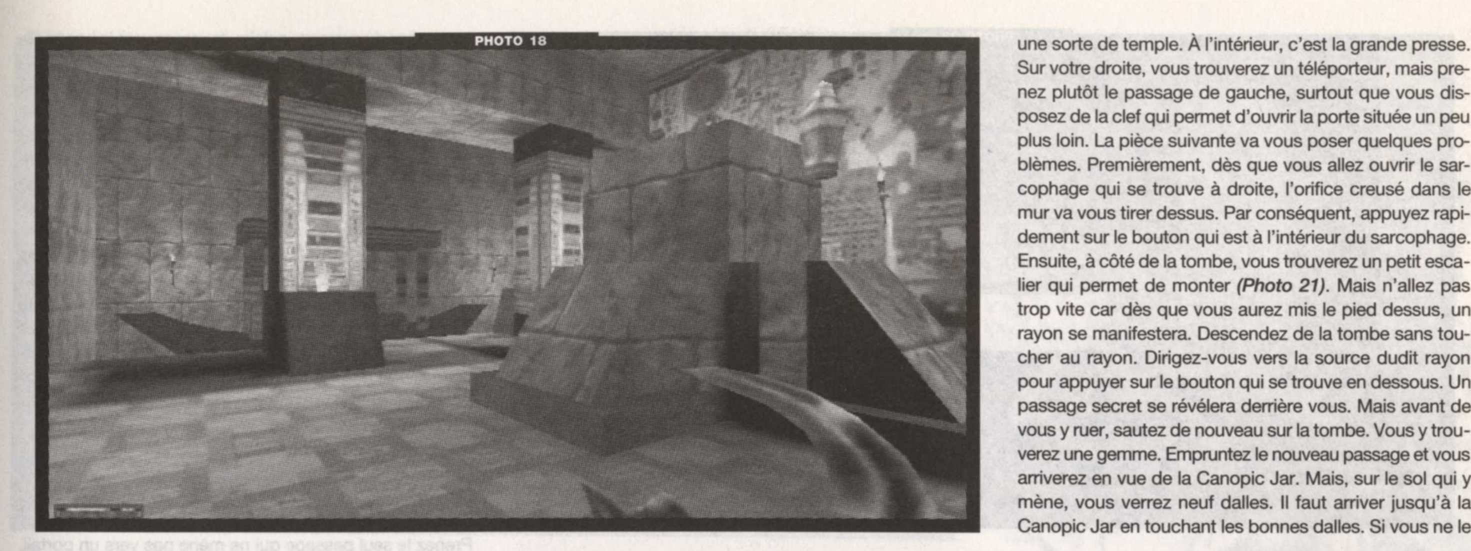


PHOTO 17




PHOTO 18

LE TEMPLE DE NEFERTUM

Le temple est en ruines. Il n'y a pas grand-chose à faire, sinon emprunter le téléporteur qui se trouve au bout du seul chemin possible. Dans la grande salle qui comporte une grande dalle circulaire, allez sur votre gauche et vous trouverez une porte. Puisque vous avez le scarabée, elle s'ouvrira...

ANCIEN TEMPLE DE NEFERTUM

En remontant le temps, vous allez découvrir le temple dans toute sa splendeur, d'ailleurs beaucoup plus peuplé qu'auparavant (ou plutôt qu'ensuite !). Après la première rampe qui descend (et juste sur votre gauche), se dresse un mur qu'il est possible de casser. Cela se voit car il est composé de sortes de grands triangles. Prenez ce passage et laissez-vous tomber dans la petite salle. Continuez dans le couloir et vous devriez arriver face à un Canopic Jar. Impossible de l'atteindre puisqu'il y a des barreaux ! Regardez sur le côté et vous découvrirez un interrupteur. Actionnez-le et cela ouvrira une porte, bien que vous ne puissiez pas l'atteindre. Rebroussez chemin afin de revenir dans la salle qui abrite des cobras. Un autre passage vous mène à un portail.

LA CHASSE DE NAOS

Vous êtes bloqué dans la salle et il n'est pas possible de continuer ! Cassez les grands vases et sous l'un d'eux, vous trouverez un bouton. Marchez dessus pour que la porte s'ouvre. Prenez le passage où vous trouverez un téléporteur. Attention, dès que vous arrivez, vous serez confronté à un golem...

Ce que vous cherchez se trouve en face de vous mais vous ne pouvez pas l'atteindre *(Photo 19)*. Regardez vers le bas et éliminez les créatures, qui ne vous opposeront qu'une faible résistance. Ensuite, descendez pour arriver au pied de la statue de Pharaon. Entre ses jambes s'amorce un passage secret. Dans la première pièce que vous visiterez, vous remarquerez, au fond, un mur qui paraît étrange. En poussant sur ledit mur, vous provoquerez l'ouverture du monument qui se dresse au centre de la pièce. Entrez-y et vous serez amené dans une pièce qui se situe au-dessus. Prenez le téléporteur et vous vous retrouverez juste à côté de ce que vous cherchez, c'est-à-dire la clef du gardien. Au lieu de prendre l'ascenseur, vous auriez pu continuer... Un peu plus loin, un bouton incrusté dans le mur permet d'ouvrir le passage. Une fois de plus, juste derrière, il y a un golem. Le problème, c'est que le téléporteur vous ramène à votre point de départ. Néanmoins, ce passage comporte un indice intéressant sur le mur. Il indique en effet la séquence à utiliser pour traverser un passage présentant neuf dalles *(Photo 20)*. Notez les trois passages sur un bout de papier, puis retournez à l'ancien temple de Nefertum.

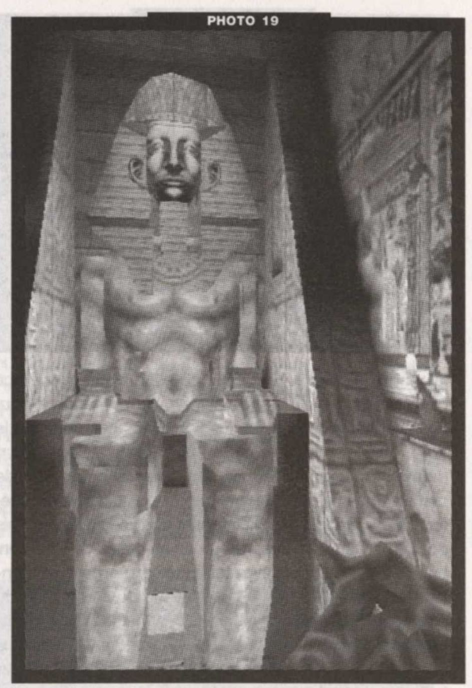

PHOTO 19


PHOTO 20

ANCIEN TEMPLE DE NEFERTUM

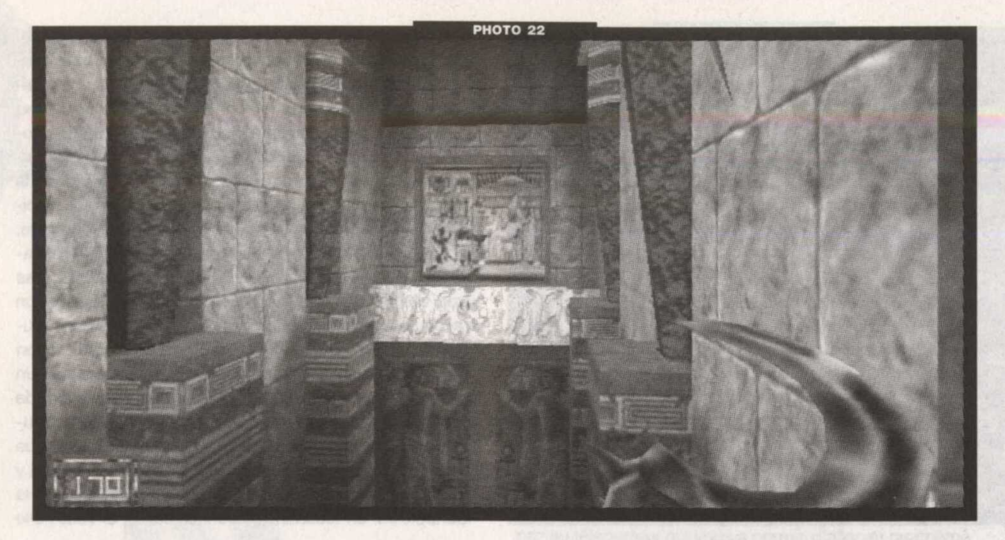
Dans la salle aux cobras, allez sur votre droite. Au fond de la pièce (celle qui contient la statue) se trouve un mur coulissant. Empruntez ensuite le passage qui arbore un œil au-dessus de son entrée. C'est normalement sur votre gauche. Après pas mal de résistance, vous entrerez dans une sorte de temple. À l'intérieur, c'est la grande presse. Sur votre droite, vous trouverez un téléporteur, mais prenez plutôt le passage de gauche, surtout que vous disposez de la clef qui permet d'ouvrir la porte située un peu plus loin. La pièce suivante va vous poser quelques problèmes. Premièrement, dès que vous allez ouvrir le sarcophage qui se trouve à droite, l'orifice creusé dans le mur va vous tirer dessus. Par conséquent, appuyez rapidement sur le bouton qui est à l'intérieur du sarcophage. Ensuite, à côté de la tombe, vous trouverez un petit escalier qui permet de monter *(Photo 21)*. Mais n'allez pas trop vite car dès que vous aurez mis le pied dessus, un rayon se manifestera. Descendez de la tombe sans toucher au rayon. Dirigez-vous vers la source dudit rayon pour appuyer sur le bouton qui se trouve en dessous. Un passage secret se révélera derrière vous. Mais avant de vous y ruer, sautez de nouveau sur la tombe. Vous y trouverez une gemme. Empruntez le nouveau passage et vous arriverez en vue de la Canopic Jar. Mais, sur le sol qui y mène, vous verrez neuf dalles. Il faut arriver jusqu'à la Canopic Jar en touchant les bonnes dalles. Si vous ne le faites pas correctement, vous serez téléporté à l'extérieur du temple. La séquence est d'ailleurs différente à chaque partie. Vous aviez trouvé un indice à ce propos un peu plus tôt mais franchement, il faudra vous arracher les cheveux avant de réussir à passer... Heureusement, on finit par y arriver ! Une fois que vous posséderez l'Imsethy Canopic Jar, la grille qui se trouve derrière s'ouvrira. Mais retournez à la salle où vous avez trouvé la gemme. Vous y découvrirez quelques créatures. Elles viennent forcément de quelque part... En effet, vous allez tomber sur deux petites alcôves. Dans chacune d'entre elles, vous trouverez un objet. Retournez à l'entrée du temple, précisément à l'endroit où il y a un téléporteur. Vous vous retrouverez dans la salle où se trouve la grande dalle circulaire. Dégommez le scarabée qui vous nargue sur le mur et vous pourrez retourner au temple de Nefertum. Étrangement, vous y retrouverez la même dalle circulaire, mais il s'agit maintenant du présent. Prenez le téléporteur et vous pourrez retourner au portail qui mène au temple d'Horus.


PHOTO 21

LA PYRAMIDE D'ANUBIS

Dès votre arrivée et en haut de l'escalier, surgiront derrière vous quelques créatures. Maintenant, on va moins rire puisqu'il faut sauter sur les plates-formes des colonnes pour arriver jusqu'au Krater of Might, qui se trouve au fond *(Photo 22)*. Si vous avez la technique, cela ne pose pas de problèmes. Placez-vous dos à la colonne rouge dans la direction de la nouvelle colonne que vous voulez atteindre. Exécutez votre saut en courant. Vous arriverez droit sur la colonne, ce qui vous stoppera net. Faites de même jusqu'à ce que vous arriviez jusqu'à la plate-forme. Au bout, vous récupérerez l'objet et une porte s'ouvrira. Faites attention au tapis rouge de la salle suivante. Si vous marchez dessus, il s'ouvre comme une trappe et vous serez projeté bien plus bas. Faites le tour pour éviter de tomber dans le piège. Allez pousser le mur taché d'une trace de sang. Vous y trouverez un interrupteur caché. Retournez dans la salle au tapis et vous dénicherez le sceptre de Pharaon. Faites demi-tour, toujours sans passer par le tapis. Dans la salle où vous vous êtes amusé à sauter sur les plates-formes se trouve, tout au fond, la




PHOTO 22

statue d'un cobra. Prenez le passage situé sur la droite. Poussez le mur taché de traces de sang. Plus bas, il y a un faux mur. Mais pour l'instant, cela ne mène nulle part... Remontez et passez la porte qui se trouve un peu plus bas. Au fond de la salle, il y a des blocs de pierre que l'on peut déplacer. Poussez celui du milieu (avec le personnage dessus), puis celui de gauche et, pour finir, celui de droite. Si vous le faites correctement, une trappe révélera un escalier. En revanche, si vous passez trop près de ces blocs, vous risquez de les enfoncer par mégarde. Devant la poutre, la première chose à faire est d'éliminer les créatures qui se trouvent en contrebas. C'est important car de toute façon, la poutre cassera et vous tomberez. De plus, quand vous arriverez en bas, d'autres araignées viendront vous attaquer. Alors autant en éliminer le plus possible tant que vous êtes hors de portée. Sortez de la salle pour vous apercevoir qu'un couloir fait tout le tour. Il y a là une porte, deux dalles qui servent d'interrupteur et un escalier qui permet de remonter. Pour ouvrir la porte, il faut appuyer en même temps sur les deux dalles. Peu évident, surtout qu'elles sont bien loin l'une de l'autre... Il faut donc pousser des tonneaux dessus. Allez déposer le sceptre face au gigantesque buste placé au centre de cette salle. De cette manière, vous débloquerez la porte qui se trouve au fond de la pièce. Et vous trouverez la Duamutef Canopic Jar. Retournez dans le couloir où vous avez utilisé les tonneaux et grimpez l'escalier. En haut, si vous vous retournez, vous distinguerez un autre escalier. Cela vous mènera à l'endroit où se trouvait la poutre. Retournez à l'embranchement où se dresse la statue du cobra. Et empruntez le seul passage que vous n'avez pas encore pris. Vous verrez une grille qui s'ouvre au moment où vous approchez. Éliminez la créature qui se trouve à l'intérieur et vous dégoterez deux objets. Placez la gemme sur le socle en entrant. Vous verrez des rayons et au bout de quelques secondes, on vous dira que la pierre est prête à être taillée.
Ensuite, appuyez sur chacun des interrupteurs qui se trouvent autour. Une fois que vous aurez actionné les quatre, vous obtiendrez l'œil du serpent. Sortez de cette salle et allez sur la gauche. Placez l'œil du serpent sur le piédestal et un pont sera déployé. Avancez vers la statue du cobra. *(Photo 23)*. Là, il prendra vie et il faudra l'éliminer... Pour cela, vous devrez éviter ses tirs et, bien entendu,


PHOTO 23


PHOTO 24

lui rendre la pareille. Des deux côtés où vous avez placé l'œil du serpent, il y a une colonne. Un bon endroit pour vous cacher et ainsi éviter les tirs ! Déplacez-vous sur le côté, tirez et mettez-vous à l'abri. Mais au bout d'un moment, si vous ne le tuez pas, il reprend son état de statue. Une fois que l'avez éliminé, vous pourrez récupérer l'Hapy Canopic Jar. Maintenant que vous avez les trois dernières Canopic Jars, retournez au palais du Pharaon, puis à la salle où vous avez taillé l'œil du serpent, et montez la grande rampe. Vous vous retrouverez à côté du portail qui mène au temple d'Horus. Allez-y et vous trouverez celui qui mène au palais de Pharaon. Retournez là où vous aviez placé la première Canopic Jar. Placez les trois dernières et on vous dira que le bateau est prêt à partir. Embarquez ! *(Photo 24)* Au pire, si vous tombez à l'eau, suivez-le. Vous rencontrerez en chemin quelques créatures qui seront plus difficiles à éliminer si vous vous trouvez sous l'eau. Arrivé au bout, vous tomberez sur un portail qui mène au temple de la Lumière, ainsi qu'un téléporteur qui vous ramène à l'autel des Canopic Jars.

LE TEMPLE DE LA LUMIÈRE

Faites une sauvegarde dès que vous arrivez car un peu plus loin, il y a fort à parier que vous tomberez dans le piège. La première salle que vous rencontrerez est une sorte de puits. Si vous avancez trop vite en entrant, vous ferez une belle chute. Cela étant dit, c'est simplement pour éliminer plus facilement les créatures que l'on va rester en haut car de toute façon, la seule porte située à ce niveau ne peut pas s'ouvrir sans une clef. Il faudra par conséquent descendre dans le trou. Éliminez tout ce qui vole ou marche dans les parages et empruntez le petit couloir. Mais vous êtes bel et bien coincé ! Allez tout au fond, à l'endroit où se trouvait le golem, et retournez-vous. Sur la gauche, il y a des sortes de petites marches. Montez et vous trouverez des glyphes et des flasques ; vous pourrez aussi actionner un levier. Grâce à lui, un nouveau passage s'ouvrira. L'un d'eux révèle la clef de Ra, alors que l'autre vous servira à sortir. Faites le tour de la salle au puits pour aller jusqu'à la porte fermée à clef. Avant de vous approcher du panneau solaire, regardez vers le bas et éliminez les ennemis qui se trouvent en dessous. Grâce à l'interrupteur, réglez le panneau solaire sur douze heures. En effet, Ra est le Dieu Soleil et il est douze heures lorsque ce dernier est à son zénith (au plus haut des cieux). Rappelez-vous l'indice ! Descendez sous le panneau solaire et prenez le couloir. Vous arriverez à une grille où l'on vous dira que vous entendez le bruit d'une porte, au-dessus. Retournez à la salle au puits : le pilier central s'est ouvert. Sautez à l'intérieur. Vous tomberez directement dans la salle des trésors. Vous y trouverez, au milieu d'autres objets, le Lower Crown of Egypt. Passez par le téléporteur et vous arriverez au portail qui mène au palais de Pharaon. Entrez dans le téléporteur qui se trouve à côté du portail et vous serez directement transféré à proximité de l'autel des Canopic Jars. De là, retournez au temple d'Horus.

LE TEMPLE D'HORUS

Prenez le seul passage qui ne mène pas vers un portail. Allez à gauche, ne franchissez pas la première porte, mais continuez. Passez par l'entrée qui comporte un indice et le message de bienvenue, puis continuez tout droit. Devant la grande statue, prenez sur la gauche. Vous arriverez à un obélisque (bien que vous l'ayez sûrement déjà détruit). Descendez et continuez pour arriver dans la salle abritant le pont (rappelez-vous, nous avions sauté sur un pont situé en contrebas). Traversez ce pont et vous vous retrouverez face à un téléporteur et à une porte. Cette fois-ci, la porte explosera lorsque vous essayerez d'entrer. Vous trouverez le bâton de Nefertum à l'intérieur. Prenez le téléporteur et laissez-vous tomber du côté opposé à la statue. Allez tout droit pour retourner à la salle où se trouvent les trois portails. Passez celui qui vous mènera au temple de Nefertum. Retournez à la salle avec la dalle circulaire et placez le bâton de Nefertum dessus. Un interrupteur surplombé d'un œil fera son apparition : cela vous permettra de faire tourner la roue en conjonction avec les constellations. D'après tous les indices que l'on a pu trouver, on sait qu'il faut ajuster les deux roues sur une constellation. De plus, la constellation de l'Hippopotame a été mentionnée... Empruntez le passage pour retourner à l'ancien temple de Nefertum. Allez dans la salle de la roue pour la fixer sur la constellation de l'Hippopotame. Retournez au temple de Nefertum. Pour cela, prenez le passage qui vous mène tout de suite à un portail. Retournez à la roue et appuyez sur le bouton pour la faire tourner. Vous finirez par la régler sur la constellation d'Isis et obtiendrez de cette manière l'Upper Crown of Egypt. Retournez au temple d'Horus. Au milieu de la salle qui mène vers les trois portails, il y a une ankh sur le sol. Placez les deux morceaux de couronne sur les petits piédestaux qui se trouvent à gauche et à droite. La dalle décorée d'une ankh descendra comme un ascenseur. Mais il faudra vous dépêcher car elle ne reste pas longtemps au fond.
C'est le moment de vous préparer car vous allez rencontrer Pestilence. Avant de descendre, allez chercher les objets que vous n'avez pas ramassés : vous en aurez besoin pour le combat qui s'annonce...

LE REPAIRE DE PESTILENCE

Comme dans toutes les fins de niveau, voici une grande pièce (où vous allez rencontrer Pestilence).

LA SALLE DES HÉROS

Passez derrière la statue qui se trouve dans la grande salle dont le sol est recouvert d'eau *(Photo 25)*. Un anneau qui permet de respirer sous l'eau vous y attend. Prenez le passage où vous avez éliminé l'archer. De toute façon, de l'autre côté, les portes ne s'ouvrent pas. Grimpez l'escalier. Vous déboucherez sur une plate-forme qui surplombe une salle abritant une fontaine. Pour le moment, nous sommes montés uniquement pour éliminer les archers

PHOTO 25





qui sont en haut. Ensuite, descendez par l'escalier pour vous retrouver près de la fontaine. Au fond de cette salle, il y a un escalier qui descend. Si vous n'avez jamais vu de Méduse, en voici une. Dans cette pièce se trouve le cristal : il faut donc y aller. Au fond, il y a une fissure dans un mur. Cassez la dalle et derrière, vous trouverez un interrupteur. Actionnez-le et l'on vous dira qu'une récompense vous attend dans le temple de Mars. Remontez au-dessus de la fontaine pour trouver un portail jaune. Cela vous mènera à un jardin. Allez toujours sur la gauche. Une Méduse vous attend derrière, ainsi qu'un autre interrupteur. Actionnez-le pour ouvrir deux portes. Il s'agit des portes fermées qui se trouvent tout au début. Retournez donc voir ce qui se cache derrière. Au milieu de la salle, déposez le cristal sur l'autel. (Il se transformera.) Prenez le Power Crystal. À présent, vous disposez de deux solutions : soit vous cassez une fenêtre pour sauter dans la cour située en dessous, soit vous faites le tour par le jardin entouré de haies. La solution la plus rapide consiste à briser une vitre, mais alors vous serez confronté à un golem et à des archers, sans pouvoir fuir vers un endroit connu de vous. Retournez par conséquent au téléporteur jaune, qui vous amènera à l'entrée du jardin aux haies. Cette fois-ci, longez ledit jardin du côté droit. Cela vous conduira dans une cour au milieu de laquelle se dresse un bâtiment. Cet édifice n'est autre que le lieu où vous avez transformé le cristal. Passez par le premier passage que vous rencontrerez. Il y a là deux escaliers : l'un pour monter et l'autre pour descendre... Montez pour éliminer les archers qui se trouvent sur les plates-formes. Descendez ensuite et placez le Power Crystal dans l'alcôve.

Appuyez sur l'interrupteur au triangle, ce qui déplacera le pont. Montez sur ledit pont et vous vous retrouverez face à deux interrupteurs. Celui de gauche ouvre la porte, alors que celui de droite remettra le pont en place, quelques secondes après avoir été activé. Appuyez sur le bouton de droite, puis sur celui de gauche. À ce moment-là, dépêchez-vous de grimper sur le pont. Sans quoi vous devrez redescendre et reprendre l'opération depuis le début. Vous venez de trouver le portail qui mène au forum de Zeus.

LE FORUM DE ZEUS

Prenez le passage qui s'ouvre en face de vous, puis allez sur la droite. Dans la grande salle, éliminez tous les archers, qu'ils soient à votre niveau ou plus bas. Une fois que c'est fait, jetez-vous à l'eau. Éliminez les hydres et passez derrière l'espèce de petit monument. En nageant vers le haut, vous ne pourrez pas rater un nouveau passage avec un bouton. Actionnez le bouton et vous verrez que les protections du pont ont été enlevées. Au-dessus, vous actionnerez un autre bouton. Plongez de nouveau dans l'eau et marchez sur la dalle noire du fond. Elle vous amènera en haut et en marchant sur l'autre dalle, vous déclencherez la mise en place du pont. Ne sautez pas dessus, faites-en plutôt le tour car il y a des archers qui, sinon, vous surprendraient. Faites aussi le tour d'une salle circulaire et avant de descendre l'escalier, retournez-vous. Regardez par les petites fenêtres. En bas, il y a une fontaine, ainsi qu'une Méduse. Éliminez-la !

Si vous regardez avec attention, vous verrez des fissures dans le mur du fond. C'est, à n'en pas douter, l'amorce d'un passage secret. Pour y accéder, avancez très doucement pour passer de la fenêtre au tout petit parapet. Avancez sans tomber jusqu'au passage. Cassez le mur et appuyez sur le bouton. Une nouvelle récompense vient de vous être offerte dans le temple de Mars. Sautez près de la fontaine ou passez par l'escalier (les deux itinéraires vous conduiront au même endroit). Ensuite, deux passages mènent à une nouvelle salle. Dès que vous arrivez à l'intérieur, une trappe s'ouvre et un escalier se dresse pour vous permettre de descendre. Actionnez le bouton et vous verrez un nouveau pont se dresser à l'autre bout du forum de Zeus. Descendez l'escalier. Un peu plus loin se trouve le portail qui conduit aux jardins d'Athena. Avant d'arriver dans cette salle, vous distinguerez un passage sur la droite. Prenez-le. La première salle contient trois objets apparents, mais impossibles à atteindre. Dans la salle suivante se trouvent trois boutons. À vous de choisir l'objet

PHOTO 26

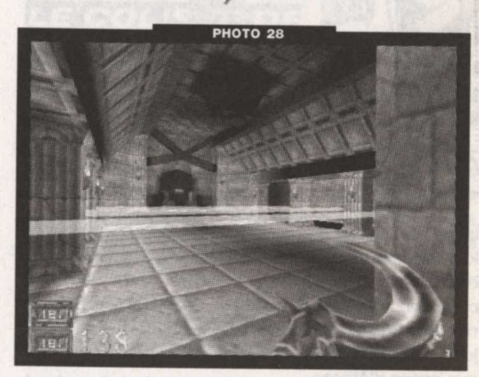


que vous voulez récupérer... Choisissez donc la Mystic Urn en appuyant sur le bouton de gauche. Si vous optez pour autre chose, vous n'obtiendrez rien et vous risquez même, si vous allez trop vite, de tomber dans la lave. À présent,

PHOTO 27



PHOTO 28



rebroussez chemin pour utiliser le nouveau pont que vous avez mis en place. Attention à l'endroit où se trouve une porte arborant l'effigie de Zeus, juste derrière. *(Photo 26)* Un système est placé au-dessus de l'effigie et produit des éclairs qui vous enlèvent bien entendu des points de vie. Passez très rapidement ! Juste derrière, vous trouverez une Méduse, ainsi qu'un étrange appareillage composé de loupes... *(Photo 27)* Utilisez les deux dalles disposées de chaque côté de la salle pour aligner toutes les loupes. La porte qui se trouve là refuse de s'ouvrir... Sortez en empruntant le passage de droite et vous verrez un tout petit escalier. D'ailleurs, vous ne l'avez peut-être pas remarqué en entrant... Sur le pont qui surplombe la salle aux loupes, marchez sur la petite dalle. Un éclair traversera la salle et comme il sera amplifié par les loupes, il détruira la porte qui vous empêchait de continuer. Descendez et passez par la porte à présent ouverte. Dans la salle du trône, il faut se déplacer accroupi *(Photo 28)* . Si vous ne procédez pas ainsi, vous aurez de très gros problèmes (créatures et éclairs !). Passez sur la dalle située juste en face du trône, ce qui aura pour effet d'actionner trois rayons. En effet, ce sont ces rayons qui actionnent le générateur d'éclairs. Sautez sur le trône et vous pourrez vous emparer de la Silver Bar. Retournez à la salle des héros. (N'oubliez pas de ressortir de cette salle en étant accroupi.)

LA SALLE DES HÉROS

Nous n'avons pas fini de l'explorer. À partir de l'endroit par lequel vous arrivez, dans la cour au centre de laquelle se dresse un bâtiment, allez sur la gauche. Vous trouverez un portail qui mène au bassin réfléchissant. Et en face, il est possible d'entrer dans le rez-de-chaussée du bâtiment. À cet endroit, il y a un escalier qui permet de descendre. Sur



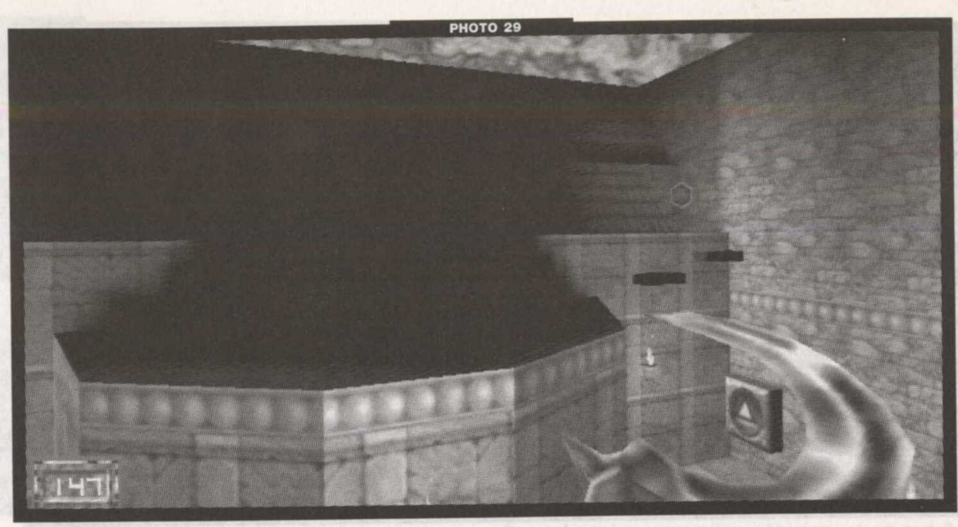


la gauche, en bas de l'escalier, des tonneaux sont stockés dans une pièce minuscule. Cassez-les et derrière l'un d'eux, vous distinguerez une fissure. Après quelques coups, vous pourrez récupérer un Chaos Device. Retournez dans le jardin entouré de haies. Longez les haies, toujours vers la droite, et vous trouverez le portail qui mène aux jardins d'Athena.

DANS LES JARDINS D'ATHENA

Quand vous arriverez dans la salle aux tonneaux, vous pourrez récupérer un Tome of Power. Détruisez les tonneaux, qui exploseront, ainsi qu'une partie de l'escalier. Vous disposerez ainsi du Tome of Power. Mais impossible de monter l'escalier... Poussez les tonneaux restants pour pouvoir grimper. En haut de l'escalier, si vous regardez dans le bassin, vous ne manquerez pas de remarquer le mur fissuré. Plongez à l'intérieur, puis frappez sur le mur pour le briser. Appuyez sur le bouton que vous trouverez à cet endroit. Vous verrez une colonne descendre dans un bassin. Traversez la salle suivante en restant sur la plate-forme. Profitez-en pour éliminer les archers qui se trouvent dessous. Ne descendez pas et allez voir ce qu'il peut bien avoir un peu plus loin : juste une petite salle avec un bouton. Actionnez-le, ce qui aura pour effet d'ouvrir une porte. Descendez. Il y a un bouton, mais allez voir dans le coin de la pièce qui se trouve en face de celui-ci. Vous dégoterez un anneau qui permet de voler. Profitez-en justement pour planer au-dessus du toit, afin de récupérer le Krater of Might. Ne vous occupez pas du bouton, il permet seulement d'actionner la plate-forme, afin de remonter. Avant de quitter cette salle, plongez dans le petit bassin. Vous y trouverez des glyphes mais aussi un bouton qui libérera une nouvelle récompense dans le temple de Mars. Passez par la porte que vous avez précédemment ouverte. Vous allez traverser une cour. Dans le couloir qui suit, prenez la première porte à gauche. Si vous continuez sur la gauche, vous trouverez un portail qui mène vers le forum de Zeus. Allez vers la droite. Dans la petite cour, il y a un bouton, sur le mur, qui actionne un ascenseur.

PHOTO 29



Mais n'oubliez pas de regarder dans le bassin avant de rebrousser chemin. Continuez tout droit. Vous constaterez, tout en progressant, la présence d'un passage allant vers la droite et gardé par des araignées, mais continuez encore tout droit. Actionnez le bouton et vous verrez une plate-forme s'abaisser. Retournez au passage gardé par les araignées, en bas de l'escalier. En longeant le mur, vous déboucherez dans une cour où se dresse un temple. Entrez et lisez les deux indices, qui se trouvent à gauche et à droite. Placez-vous face à l'autel et regardez au-dessus de vous. Vous distinguerez un bouton que l'on peut activer en tirant dessus. Sortez du temple.
À l'entrée, grimpez sur la droite de l'escalier pour sauter sur le côté surélevé du temple. Longez le mur et vous pourrez atteindre un autre bouton. Descendez et, juste à côté de vous, vous découvrirez un ascenseur. Montez et si vous regardez au-dessus du bouton que vous venez d'actionner, vous distinguerez une Invisibility Sphere *(Photo 29)*. En courant, sautez sur l'aile du temple. Vous pourrez alors atteindre les petites plates-formes qui vous permettront de le récupérer. Sautez sur la plate-forme ou reprenez l'ascenseur. Passez devant la porte qui ne s'ouvre pas et allez en direction d'un autre bouton. À mi-chemin, tournez-vous vers le temple. Il y a encore quelque chose à glaner sur l'aile. Un magicien apparaîtra sur le toit du temple et il faudra vous en débarrasser avant de continuer. La porte s'est ouverte quand vous avez actionné le bouton. Par conséquent, allez-y. Dans la cour qui suit, ne descendez pas et continuez à ce niveau. Vous trouverez de cette manière la Gold Bar. Surtout, n'utilisez pas d'arme à cet endroit, sinon toutes les statues se transformeront en créatures ! Sortez et sautez dans la cour. Continuez tout droit et vous arriverez dans une autre cour, comportant des bassins et un bouton sur le mur. Appuyez sur le bouton, ce qui vous permettra de remonter. Retournez dans la salle des héros. Arrivé au jardin entouré de haies, longez la haie vers la gauche. En gros, vous devez d'abord longer le mur, pour être ensuite bloqué par une haie. Là se trouve un passage secret. Essayez de passer à travers... et cela fonctionne ! Mais n'avancez pas trop vite : juste un tout petit peu. Tournez-vous et vous verrez une Mystic Urn, ainsi qu'un bouton. (Une nouvelle récompense dans le temple de Mars.) Sortez de cet endroit par le côté opposé à celui par lequel vous êtes entré et vous devriez retrouver la cour avec son bâtiment (et surtout la salle qui contient le portail menant au bassin réfléchissant).

LE BASSIN RÉFLÉCHISSANT

Cet endroit est une sorte de tour circulaire présentant un bassin en son centre. Trouvez l'escalier pour descendre tout en bas. Vous allez sortir de la tour et vous verrez un bâtiment dont l'entrée est gardée par un golem. De chaque côté de la porte, vous remarquerez de petites alcôves. Déposez la Silver Bar et la Gold Bar à l'intérieur. Une fois que les deux balances contenues dans les alcôves auront été actionnées, la porte pourra s'ouvrir. Vous arriverez dans une pièce comportant un bassin. Si vous continuez tout droit, vous trouverez un portail. Mais pour le moment, plongez dans le bassin. De cette manière, vous trouverez un ascenseur qui vous mènera jusqu'à un bouton et deux objets. En actionnant le bouton, vous déclencherez le déploiement d'un pont. Allez à présent aux bains de Démétrius.

AUX BAINS DE DÉMÉTRIUS

Vous n'avez pas grand-chose à faire, si ce n'est suivre le chemin qui vous mène à une grande pièce qui comporte six trous, donnant directement sur la salle inférieure. Ne descendez pas et vous trouverez quatre boutons. Ils présentent chacun un symbole. Il faut appuyer sur ces boutons dans l'ordre donné par l'indice trouvé près du portail. C'est-à-dire : FEU, VAPEUR, EAU et AIR. Il sera alors possible de prendre le Diamond Scepter. Une fois que vous avez le Diamond Scepter, descendez dans la salle inférieure, où vous trouverez trois boutons que l'on peut placer dans quatre positions différentes. Allez près du troisième bouton (III). Vous trouverez un passage conduisant à une salle contenant un bassin. De l'autre côté, sur le mur, vous trouverez la combinaison à faire. *(Photo 30)* C'est-à-dire «HAUT» pour le premier bouton (I), «DROITE» pour le second bouton (II) et «BAS» pour le troisième bouton (III). Allez faire tourner les boutons pour obtenir cette combinaison. Revenez au bassin et marchez sur la dalle, ce qui provoquera une explosion. Cela va libérer des tonneaux.

LES 4 ÉLÉMENTS

Dans les bains de Démétrius, il faudra reproduire une séquence. Pour cela, vous devrez appuyer sur quatre boutons, qui indiquent chacun un élément. En appuyant sur les boutons dans cet ordre, il sera alors possible de récupérer un objet indispensable pour la suite de votre progression.



LE FEU

LA VAPEUR



L'EAU



L'AIR

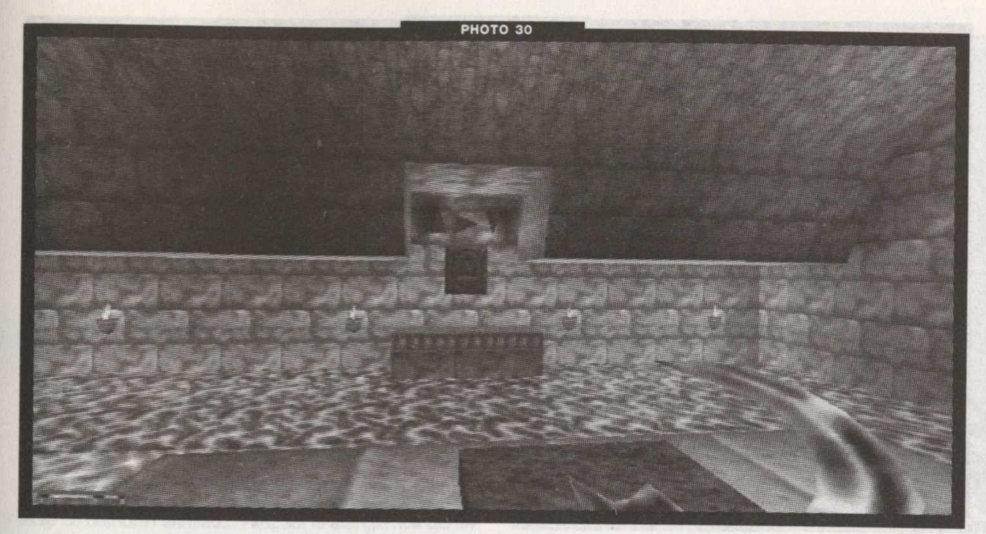

PHOTO 30


PHOTO 33


PHOTO 31

Grâce à eux, vous pourrez traverser et actionner le bouton qui se trouve de l'autre côté. Toutefois, il faudra se déplacer en sautant si vous voulez réussir à traverser car sous votre poids, les tonneaux s'enfoncent sous l'eau. Appuyez sur le bouton, puis plongez dans le bassin. Sous l'eau, passez l'arche et vous trouverez un escalier. Allez à droite dans le couloir, vous y aurez le choix entre deux salles. Laissez-vous tomber dans le bassin. Tout en bas, vous trouverez deux passages. Le premier vous mènera à une grille et il sera impossible de passer. L'autre vous conduira dans une pièce remplie d'objets et dont la porte ne peut s'ouvrir que de l'intérieur. Cela tombe bien puisque vous y êtes ! De plus, un interrupteur s'y trouve. Actionnez-le et ce sera pour vous une nouvelle récompense à prendre dans le temple de Mars. Sortez de cette pièce et allez tout droit dans le couloir pour arriver à une autre porte. Derrière, vous trouverez des glyphes. Il n'y a plus qu'à continuer pour retrouver la salle avec le bassin. Grimpez l'escalier qui se trouve là afin d'atteindre une porte. De l'autre côté, vous trouverez le portail qui vous ramènera au bassin réfléchissant. Revenez en haut de l'escalier. Sautez à partir de cet endroit sur le rebord de la fenêtre ! *(Photo 31)* Un passage très énervant qui exigera un grand nombre d'essais... Une fois que vous y êtes, accroupissez-vous pour entrer par la fenêtre. C'est le seul moyen d'obtenir la Crown of Kings. Sortez par la porte et vous vous retrouverez face au portail qui vous ramènera au bassin réfléchissant. Dans la salle où se trouve le pont, traversez le bassin, puis prenez à droite et une seconde fois à droite pour monter un escalier. En suivant ce chemin, vous pourrez traverser le pont suspendu par des chaînes. De l'autre côté, il y a le portail qui mène au temple de Mars. Mais pour l'ouvrir, il faudra déposer les deux objets que vous avez trouvés dans les alcôves — c'est-à-dire le sceptre et la couronne.

AU TEMPLE DE MARS

Dans la cour, prenez le passage situé sur la gauche. Vous débouchez tout de suite dans une salle renfermant un Tome of Power entouré d'une barrière électrique. Il faut absolument passer car la dalle sur laquelle se trouve l'objet active l'ascenseur qui se trouve au fond. Le meilleur moyen pour passer et pour encaisser le minimum de dégâts, c'est d'avancer accroupi au moment où la barrière s'arrête. Ce délai ne dure qu'une fraction de seconde. Une fois que vous avez activé l'ascenseur, il faut rapidement monter dessus, sinon celui-ci remonte sans vous ! Une fois en haut, appuyez sur le bouton pour désactiver la barrière électrique, puis empruntez le passage situé à droite du bouton. Il vous mène à un magicien et surtout à la Sunstone. Prenez le dernier passage, ce qui vous conduira à un autre bouton, surplombant une salle renfermant des sortes de gigantesques hachoirs. Appuyez sur le bouton et retournez dans la salle centrale du début. Prenez le passage qui s'ouvre en face de vous. Vous arriverez dans une salle qui présente un grand escalier en son milieu. Tout en haut, vous dénicherez un bouton. Dès que vous l'activerez, deux portes cachées s'ouvriront et des araignées vous attaqueront. Ensuite, descendez d'un niveau et allez sur la droite. Vous trouverez un escalier qui mène à une salle ressemblant à celle où vous avez trouvé la Sunstone. À l'intérieur se trouve aussi un magicien mais vous pourrez y récupérer la Shadowstone. À deux pas de là, il y a le second interrupteur, qui permet d'agrandir la pièce aux hachoirs. Retournez dans la salle renfermant l'escalier. Prenez un passage identique à celui que vous venez d'emprunter, mais cette fois du côté opposé (à gauche). Vous déboucherez dans une salle qui contient les récompenses que vous avez activées précédemment ! Retournez dans la pièce centrale et empruntez le dernier passage, qui vous mène aux fameux hachoirs. *(Photo 32)* À présent, il suffit de passer sur le côté de la pièce pour éviter de finir en viande hachée. Derrière, vous arrivez dans une cour. Sous l'escalier qui permet de descendre se trouve une nouvelle salle, où vous dégoterez la Voidstone, ainsi qu'un magicien. De l'autre côté, vous découvrirez une salle meublée d'un autel et de petits piédestaux.

Posez les pierres que vous avez récupérées sur les piédestaux et l'autel se transformera en puits. Si vous plongez à l'intérieur, vous irez directement rencontrer Guerre. Comme d'habitude, c'est le moment de refaire le plein d'énergie en tout genre...

LE COLISÉE DE LA GUERRE

Tant que vous n'approchez pas du mur fissuré, vous avez le temps de ramasser toutes les choses qui traînent par terre dans cette grande cour. Pour rencontrer Guerre, passez devant le mur fissuré et celui-ci explosera. Grâce au disque de répulsion, vous pouvez renvoyer les haches de guerre à l'envoyeur. (C'était juste un «p'tit truc» qui, de toute façon, est valable pour la plupart des boss de fin de niveau. *Photo 33*)

CATHÉDRALE

À votre arrivée dans la cathédrale, vous vous trouvez face à un panneau. Retournez-vous et vous verrez trois passages. En allant tout droit, vous trouverez le portail qui mène à la tour du Mage des Ténèbres et à un téléporteur.

LA TOUR DU MAGE DES TÉNÈBRES

Empruntez le premier passage situé sur votre droite et vous passerez par un couloir où se trouvent des vitraux. Derrière, il y a des arches et des pièces contenant quelques objets. Toujours en suivant ce chemin, vous arriverez à une bibliothèque occupée par un magicien.



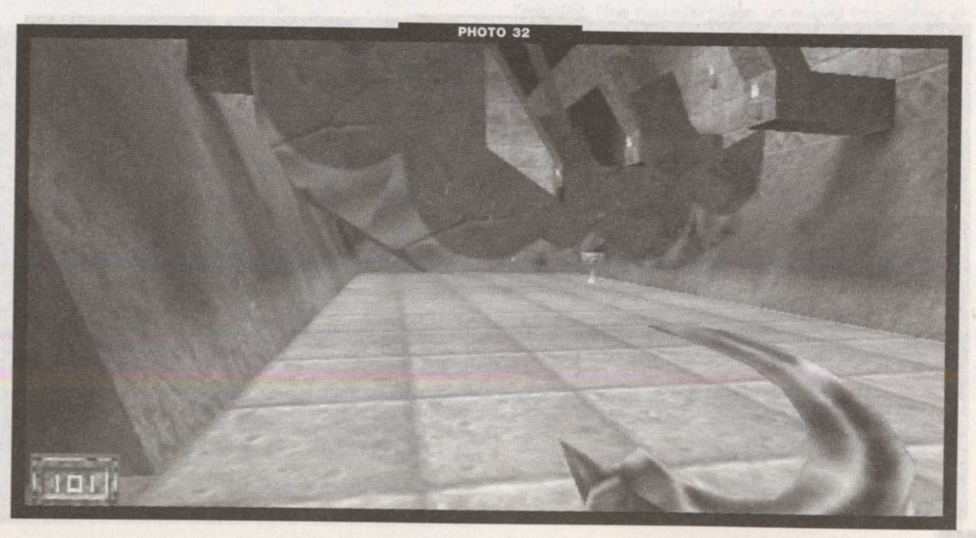
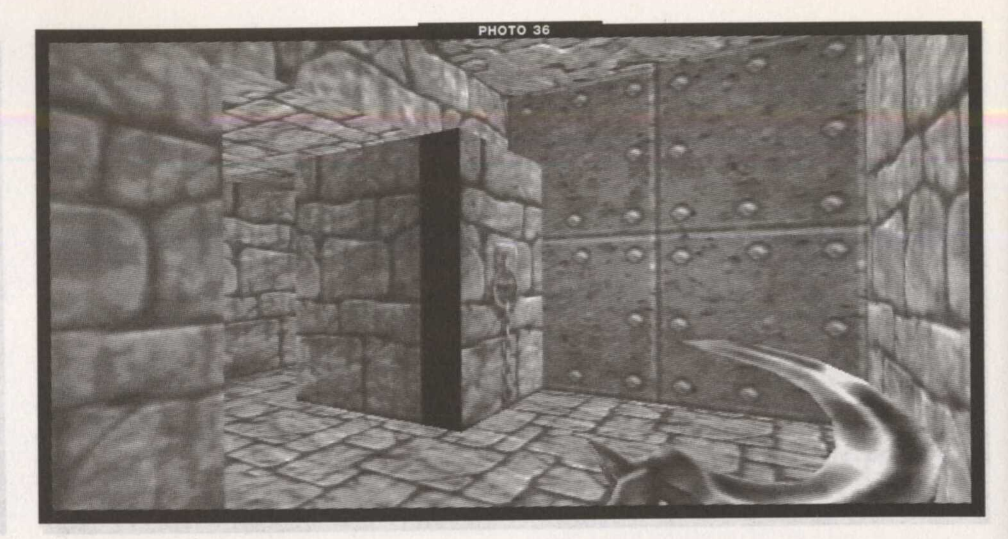

PHOTO 32




PHOTO 34

Actionnez le livre vert et la bibliothèque va pivoter. Dépêchez-vous d'y entrer car elle se referme rapidement. Prenez le Force Cube et appuyez sur le bouton pour ressortir. Vous serez rapidement bloqué. Retournez au portail et prenez le chemin que vous n'avez pas encore emprunté. Grimpez l'escalier qui se trouve dans la salle circulaire. Vous ne pourrez pas faire autrement que de prendre la première porte en montant... Derrière la tapisserie accrochée au mur, il y a un passage secret *(Photo 35)*. Mais avant de la détruire, regardez dans la caisse, où se trouve un Tome of Power. Vous verrez aussi un ascenseur qui n'arrête pas de monter et de descendre. Avant de grimper dessus, tournez-vous vers la torche et déplacez-vous latéralement vers l'ascenseur. De cette manière, en arrivant en haut, vous aurez le temps d'avancer vers la porte. Éliminez le magicien. Ensuite, accroupissez-vous pour passer derrière son trône, où sont cachés quelques objets utiles. Prenez la Sheet Music, qui se trouve sur la table. Retournez à la cathédrale. (On ne peut rien faire de plus ici pour le moment).


PHOTO 36

LA CATHÉDRALE

Dès votre arrivée, empruntez le passage comportant l'escalier. Votre premier ange se trouve non loin de là. Vous arriverez à un orgue et vous pourrez jouer le morceau de musique qui se trouve sur la partition. Ensuite, cassez les vitraux et derrière, vous surprendrez un golem. Ne descendez pas dans la pièce, éliminez son occupant car il ne pourra pas grand-chose contre vous à l'endroit où vous êtes. Dans le clocher, vous tomberez sur un passage qui mène derrière les vitraux. Si vous tirez sur la cloche, vous l'actionnerez, mais vous risquez de vous faire mal si vous vous êtes trop approché. Laissez-vous tomber... Prenez le téléporteur qui se trouve là — mais avez-vous vraiment le choix ? Vous arrivez au-dessus de la salle principale de la cathédrale. D'ailleurs, si vous avancez trop rapidement, vous tomberez directement en bas. Ce serait fort dommage puisque la Defiled Holy Relic se trouve derrière vous. Éliminez toutes les créatures. Prenez la relique, puis sautez. Si vous approchez de l'autel, vous le profanerez. Cassez les vitraux pour trouver des cours situées derrière. Le téléporteur vous ramène alors devant le portail qui conduit à la tour du Mage des Ténèbres. Empruntez le dernier passage... Dans la salle renfermant des caisses, au fond et à droite, il existe un tout petit passage. Accroupissez-vous pour passer, descendez tout en bas, dans une sorte de crypte dont le sol est recouvert d'eau. Si vous regardez bien, vous distinguerez un très gros bouton triangulaire sur la tombe centrale. Poussez-le pour ouvrir un passage dans l'une des alcôves. Accroupissez-vous et sautez pour passer à l'intérieur. Ouvrez la porte, mais au lieu de continuer, emparez-vous des Discs of Repulsion. Retournez au téléporteur et déposez la relique dans la fontaine d'eau sacrée. Reprenez ensuite la relique, qui s'est transformée en Holy Cross. Retournez la déposer sur l'autel que vous aviez profané. De cette manière, ledit autel se déplacera et vous pourrez descendre en dessous. Tirez sur l'espèce de porte qui se trouve dans la salle qui contient une roue en son centre. Derrière, vous dégoterez des objets et découvrirez deux passages. La rampe qui va vers le bas est difficile à voir si vous n'utilisez pas une torche. Prenez les objets et ne descendez pas. Tout du moins, pas par ce trou noir ! Regardez à travers les barreaux de la roue : il y a un golem en dessous. Éliminez-le avant de descendre. Le téléporteur qui se trouve là vous ramènera dans la grande salle de la cathédrale. Passez plutôt par la porte. Le passage qui n'a pas de portes vous conduira enfin au portail des souterrains.

LES SOUTERRAINS

Prenez le premier passage situé à droite. Celui de gauche vous mènera vers un piège que l'on va laisser de côté puisqu'on peut le contourner. Toutefois, si vous voulez y aller tout de même, il faut tirer sur le bouton situé en face, avant de mettre le pied dans la salle. Mais nous prendrons un autre chemin... Actionnez la petite roue qui se trouve au fond de la pièce, avec les tuyaux. En faisant cela, la grille de l'un d'eux s'ouvrira. Entrez-y et laissez-vous glisser. Actionnez la roue suivante et vous verrez une grille s'ouvrir dans un autre tuyau, mais pour le moment, vous ne pouvez pas l'atteindre. Grimpez l'escalier dans la salle contenant le bassin de lave. Vous apprendrez qu'il vous faut le livre du magicien. Continuez et vous serez bloqué face à un mur métallique. Tirez sur la chaîne qui se trouve accrochée au mur de gauche *(Photo 36)*. Un passage secret vous permettra de continuer. Vous êtes plus ou moins revenu à votre point de départ. Prenez sur votre gauche pour retourner aux égouts. Passez dans le conduit dont la grille est à présent levée. Vous trouverez un nouveau portail qui mène vers la tour du Mage des Ténèbres (qui devient en français celui de l'Obscurité). Mais avant d'y aller, prenez le Prybar (pied-de-biche) qui se trouve au milieu des tonneaux.

LA TOUR DU MAGE DES TÉNÈBRES

Dès votre arrivée, si vous regardez le panneau situé à côté du portail, vous verrez que les souterrains sont devenus les oubliettes (toujours le fameux problème de traduction !)... Grimpez l'escalier jusqu'en haut. La première fois que vous êtes venu ici, le passage était bloqué par une grille. Cassez les planches sur la seule porte accessible. À l'intérieur, actionnez la roue pour faire lever un pont. Il faut très rapidement le traverser car il se rétracte quelques secondes après. Il y a une cheminée à l'intérieur de la salle suivante et, sous l'escalier, une grille. Éliminez toutes les araignées qui se trouvent là, histoire d'augmenter vos points d'expérience. Une fois que vous aurez détruit le magicien, vous découvrirez, dans la pièce où il se tenait, un compartiment secret. Pour l'ouvrir, il faut détruire la tête aux yeux rouges afin de trouver la Gold Sphere. Cette


PHOTO 35

boule est le conducteur à utiliser dans la salle d'expériences que nous avions trouvée lors de notre première visite. Retournez au pont et actionnez le bouton placé sur le mur pour qu'il se dresse. Une fois de plus, passez très rapidement. Descendez d'un étage grâce à l'escalier. Repassez par le passage secret. Utilisez de nouveau l'ascenseur. Avec le pied-de-biche, vous pourrez ouvrir un passage, au fond de la salle. Vous trouverez une bibliothèque au bout du couloir. Poussez-la pour trouver une salle secrète. Plus loin, vous dénicherez d'autres objets. Retournez dans la salle d'expériences et passez derrière le trône en vous accroupissant. Vous pourrez y déposer la Gold Sphere, afin d'activer la machinerie électrique *(Photo 37)*. Il y a, devant le trône, un téléporteur sur le sol. Attendez qu'il n'y ait pas d'éclairs et passez dessus. Essayez la porte de gauche et un golem apparaîtra. Éliminez-le pour ouvrir l'autre porte. Vous débouchez dans une cour où se dresse une très grande statue qui tient un anneau de vol. Avant d'accomplir quoi que ce soit, faites une sauvegarde. J'ai eu un problème car il m'était impossible de prendre l'anneau... Tirez sur le triangle noir qui se trouve à la base de la statue. Elle s'écroulera et vous pourrez prendre l'anneau. Si comme moi, vous êtes incapable de ramasser l'anneau qui gît pourtant au sol, reprenez votre sauvegarde et recommencez. En volant, vous pourrez attraper le Mage's Tome. Profitez-en pour récupérer les objets qui se trouvent tout en haut. Et plus encore... Regardez : la grosse tête rouge, c'est un téléporteur ! Traversez-le et vous serez projeté dans la pièce où se trouve un escalier circulaire. Tout en haut, il y a une plate-forme avec pas mal de choses à ramasser. Allez tout en bas de l'escalier pour retourner aux souterrains.

LES SOUTERRAINS

Prenez le conduit qui se trouve à gauche pour plonger dans une pièce submergée. Actionnez la petite roue afin d'obtenir un Tome of Power. Elle se trouve juste à côté de vous lorsque vous tombez dans l'eau. Nagez pour passer par le puits de droite. Cela vous mènera à une salle des tortures. Prenez l'armure et continuez afin d'arriver devant le piédestal sur lequel il faut placer le Mage's Tome. Vous auriez pu prendre l'autre puits mais vous n'auriez pas trouvé l'armure. Vous aurez alors accès à un nouveau portail.

LE SUPPLICE D'EIDOLON

Cassez les vitraux de la première salle, ce qui dévoilera un escalier. Dès que vous aurez le choix, continuez tout droit. Devant vous, il y aura un pont et trois boutons disposés sur le sol de celui-ci. Chacun d'entre eux active un piège. Sautez par-dessus ou passez en courant, selon votre style. Traversez la salle suivante et vous arriverez face à un interrupteur gardé par un ange. Actionnez-le et redescendez. Sous la plate-forme où vous étiez, deux murs se sont ouverts, des archers débouchant derrière. Vous trouverez là un nouvel interrupteur. Pour le moment, sa raison d'être n'apparaît pas évidente... Remontez l'escalier et continuez à monter. Le dernier interrupteur que vous avez touché a déplacé de petites plates-formes. Parfait, puisque cela va vous permettre de sauter dessus pour continuer ! Vous débouchez dans une salle renfermant une Mystic Urn et proposant un nouvel interrupteur. Dès que vous l'actionnez, le plancher descend et vous êtes attaqué par des araignées. Sortez de cette salle en montant l'escalier jusqu'en haut pour vous laisser tomber sur la plate-forme par laquelle vous êtes entré. L'action de l'interrupteur a débloqué la grille de la porte qui se trouve de l'autre côté. Mais il va falloir l'atteindre.... Sautez de l'endroit où vous vous trouvez sur le pilier situé à gauche de la sortie qui mène vers le pont. Sautez ensuite sur le pilier de droite et, pour finir, sur la plate-forme, afin d'atteindre le couloir.
Le quatrième interrupteur se trouve de l'autre côté d'un bassin de lave hérissé de pointes *(Photo 38)*. Il faut courir à toute vitesse sur le minuscule passage. Vous pourrez actionner l'interrupteur et retourner d'où vous venez. Sur la petite plate-forme, tournez-vous sur la gauche : les barreaux qui vous empêchaient de passer par le couloir sont ouverts. Sautez donc par cette issue. Tout en haut, vous trouverez un interrupteur. Dès que vous l'activerez, ce que vous preniez jusqu'ici pour un cube se révélera en fait être une colonne qui s'abaisse. Ne passez pas par le nouveau chemin créé par la colonne. Redescendez par l'escalier. Par ici, il sera plus facile d'atteindre la plate-forme d'un autre interrupteur. D'ailleurs (et au pire), même si vous retombez par terre, il y a fort à parier que sous cet angle, vous l'activerez. Sortez de cette salle, repassez le pont avec les pièges pour trouver une salle envahie par la lave que nous n'avons pas encore visitée. On distingue un interrupteur au fond de la salle mais il est normalement impossible de l'atteindre. Et sous l'escalier se trouve un passage...
Éliminez déjà les créatures qui squattent l'endroit. Marchez doucement sur le rebord, vers la gauche. Tournez-vous vers le passage situé sous l'escalier et tirez *(Photo 39)*. Montez tout en haut de l'escalier et laissez-vous tomber en reculant. Prenez l'amulette, puis actionnez l'interrupteur qui placera des sortes de ponts. Ensuite, longez le rebord pour monter actionner celui qui se trouve au centre de la pièce. Descendez par la seconde rampe, longez le mur et grimpez l'escalier. Une nouvelle pièce, un nouvel interrupteur et encore de la lave... Ne sautez pas, longez plutôt le mur. Bonne chance car maintenant il faut sauter au bon moment sur l'ascenseur qui monte et qui descend ! Et un ultime saut pour obtenir, enfin, la Soul Key... *(Photo 40)* Retournez à l'endroit qui vous a conduit au supplice d'Eidolon. Vous découvrirez, en face, un autre portail. Il s'agit en fait d'une simple porte qui, derrière, vous mène vers Eidolon.

LE REPAIRE D'EIDOLON

La première salle vous propose de faire votre marché, histoire de ne pas vous retrouver tout nu face à Eidolon. Une fois que vous aurez passé le portail, vous affronterez le pire des ennemis... Après la première transformation d'Eidolon, éliminez le cristal qui se trouve au centre. Sans cela, vous pourrez passer des années à lui tirer dessus sans aucun résultat... Une fois que vous l'aurez envoyé ad patres, vous n'aurez plus qu'à admirer les deux ou trois images fixes — avec un peu de texte quand même !

Arioch

PHOTO 39

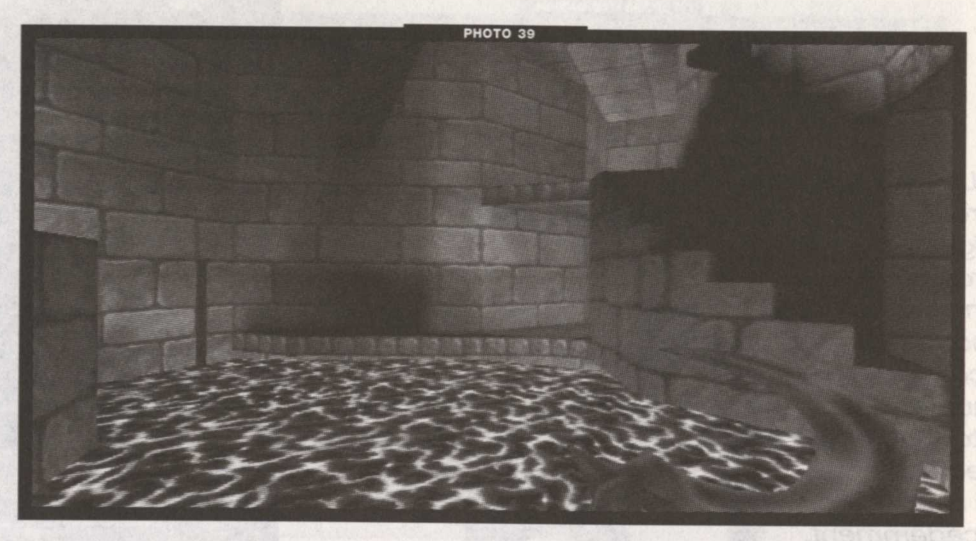


PHOTO 40

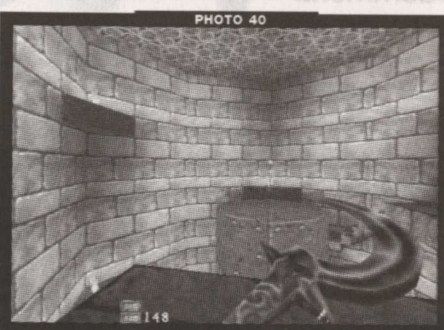


PHOTO 38

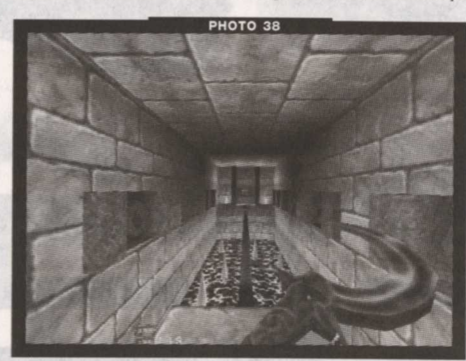
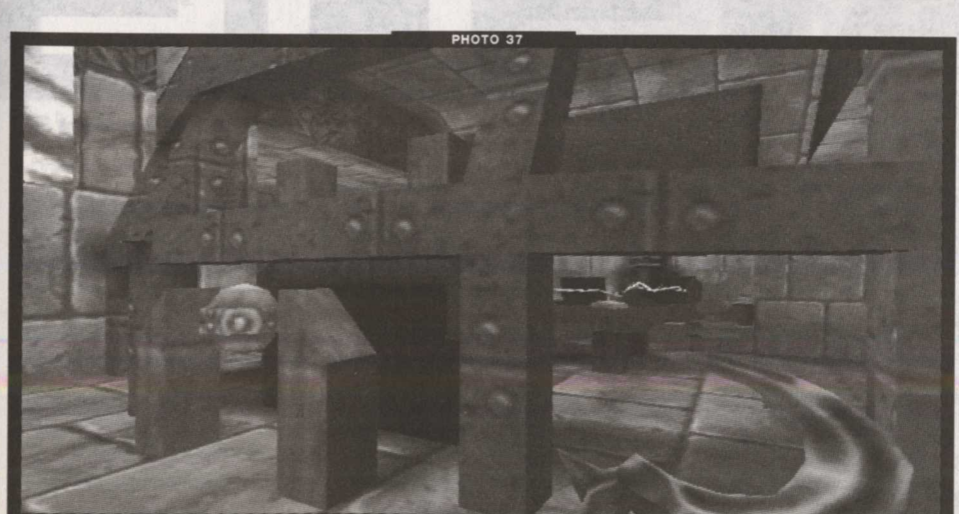


PHOTO 37





La qualité du moteur d'Unreal, sur une grosse configuration, voire une très grosse, n'est plus à démontrer. C'est beau à en mourir. On s'en aperçoit avec les niveaux explorés ici, tout comme avec ceux que nous avions faits précédemment. L'utilisation des fractales comme textures animées est tout bonnement magnifique. Comme je vous le rappelais le mois dernier, le moteur de ce jeu va être utilisé à outrance : Duke Nukem Forever, Daikatana 2, X-Com Alliance, Klingon Honor Guard, The Wheel of time et Blood 2. Je vous rappelle aussi que pour que le jeu ne rame pas trop, il lui faut 64 Mo de Ram. Impérativement...

UNREAL

[2ème PARTIE et FIN]

ÉDITEUR	GT Interactive
CONFIG.	Pentium 233, 64 Mo de Ram, 3Dfx
TEXTE	Anglais
VOIX	Anglaises
SORTIE	Juin 98

NOTE

Cette solution a été réalisée de manière à vous faire tout visiter. Le grand avantage d'Unreal, c'est qu'il est très beau. Alors, suivez notre solution à la lettre et vous verrez tous les trésors graphiques du jeu. Bon, on a tout de même trouvé des passages secrets, alors que dans Unreal... il n'y a pas de passages secrets. Comment on a fait ? On a interprété librement, voilà ! Qu'est-ce qui définit un passage secret ? C'est que, très souvent, on ne le voit pas. Ou bien qu'il est inaccessible (sur des caisses ou des poutres). Et qu'on y trouve souvent de nombreux bonus. De tels endroits, dans Unreal, sont légion et je ne peux que vous conseiller d'y passer, même si cela vous fait faire un détour.

ERRATUM

Dans le numéro 18, nous vous avions filé les principaux codes (que nous vous redonnons ci-dessous). Mais nous avons eu un petit problème d'explication. Nous vous disions que pour accéder à la console (le menu où il faut rentrer les codes), il fallait appuyer sur la touche U. Ce qui est inexact : en fait, il faut appuyer sur la touche «ù». Ou bien sur la touche TAB et rentrer directement votre code.

ALLAMMO : toutes les munitions
GOD : invincible
FLY : permet de voler
GHOST : permet de traverser les murs
WALK : désactive FLY et/ou GHOST

Au début de chaque niveau, je vous donne le code pour arriver directement au niveau en question.

Dans le numéro 17 de PC Soluces, nous avons consacré deux pages aux codes d'Unreal, très nombreux. Achetez-le bien sûr, pour avoir la totale !

NIVEAU 24

Bluff Eversmoking

Pour y accéder directement : OPEN BLUFF

Actionnez le levier sur la droite, puis franchissez la porte. Suivez le «Nali». Il s'arrêtera à proximité de tonneaux, dans lesquels on trouve des armes. Plus loin, le «Nali» actionnera un levier qui ouvrira une porte. Suivez-le encore dans le long couloir. Avant d'arriver au bout, il se dirigera dans une salle vers la droite, pour actionner un levier. Derrière lui, vous verrez un «Skaarj». Trucidez-le. La porte sera désormais ouverte. Près du levier, vous pourrez tout de même trouver un fruit. Allez jusqu'au monastère. La porte principale est fermée ; en vous dirigeant à gauche de l'entrée, vous verrez un portail. Franchissez-le. Deux créatures ennemies vous attendent (trois en mode Difficile). Avancez et franchissez le portail de droite. Avancez tout droit. Vous devrez bientôt apercevoir des animaux dans une cage. Allez dans le premier passage à droite de la cage. Sautez par-dessus la clôture et allez jusqu'à la falaise. Dirigez-vous vers la droite. Vous devriez tomber sur un «Nali» crucifié. Un «Skaarj» rôdera aux alentours, soyez sur vos gardes. Détruisez les tonneaux pour quelques munitions et prenez le fruit, derrière la croix. Faites demi-tour et revenez à la clôture. À la première barrière, tournez tout de suite vers la gauche pour vous retrouver dans un cimetière.

Histoire d'un fantôme nali

Poussez la stèle devant laquelle s'apitoie un «Nali» fantôme. Vous pourrez appuyer sur un bouton qui actionnera l'ouverture d'un tombeau sur votre droite. Dirigez-vous vers ce dernier et grimpez les marches pour entrer à l'intérieur. Un ascenseur descendra et vous pourrez accéder au passage secret (**S1**). Si vous le loupez, reprenez l'ascenseur et regardez vers le haut ; vous verrez à coup sûr un renfoncement, dans lequel il faudra vous engouffrer. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à sauter sur le sol. En bas, un «Nali» fantôme vous attend. Suivez-le. Il vous ouvrira successivement quatre grands tombeaux, remplis de bonus. Vous y accéderez par des escaliers, se trouvant toujours à côté. Au fond du tombeau, vous remonterez grâce à un système d'ascenseurs automatiques. Près de l'un d'entre eux, vous trouverez un petit bassin, dans lequel il faudra plonger. Vous traverserez une succession de petits couloirs pour trouver la sortie. Rassurez-vous, on ne cherche pas longtemps. Vous arriverez dans une petite cour intérieure, que vous avez peut-être déjà eu l'occasion de traverser tout à l'heure. Sortez par la gauche et avancez tout droit, jusqu'à la falaise. Baissez la tête ; vous devrez sauter, en atterrissant sur le chemin un peu en contrebas, sans tomber dans l'eau. Attention, je parle du petit chemin, de la corniche, pas du pont suspendu, duquel vous vous tueriez.

Ne battez pas le record du monde de saut en profondeur !

Sauvegardez quand même ; un faux pas est si vite arrivé. Avancez vers la droite. Vous arriverez dans une salle où se trouvent deux portes. Franchissez celle de droite. Avancez ; sur votre gauche, vous trouverez des tonneaux, que vous pourrez faire exploser pour ramasser des munitions. Un monstre arrivera sans doute. Anéantissez-le. Avancez, descendez les escaliers et avancez jusqu'au fond de la salle. Vous pourrez lire des livres. Longez le petit couloir se trouvant juste à côté de cette bibliothèque sommaire. Vers la gauche, vous trouverez un couloir au bout duquel il y aura quatre ennemis. Tuez-les sans pitié (le lance-roquettes, arme numéro 5, semble approprié). En descendant les escaliers vous verrez, sur votre gauche, un levier. Actionnez-le pour ouvrir les cellules. Malheureusement, votre seule satisfaction sera de libérer un «Nali». Pas la moindre munition, pas le moindre bonus dans ces cellules. Plongez dans l'eau. Dirigez-vous vers le tunnel. Allez au bout, vous trouverez une sortie, vers le haut, où vous pourrez reprendre votre respiration. Vous trouverez des graines de fruits et une lampe de poche en

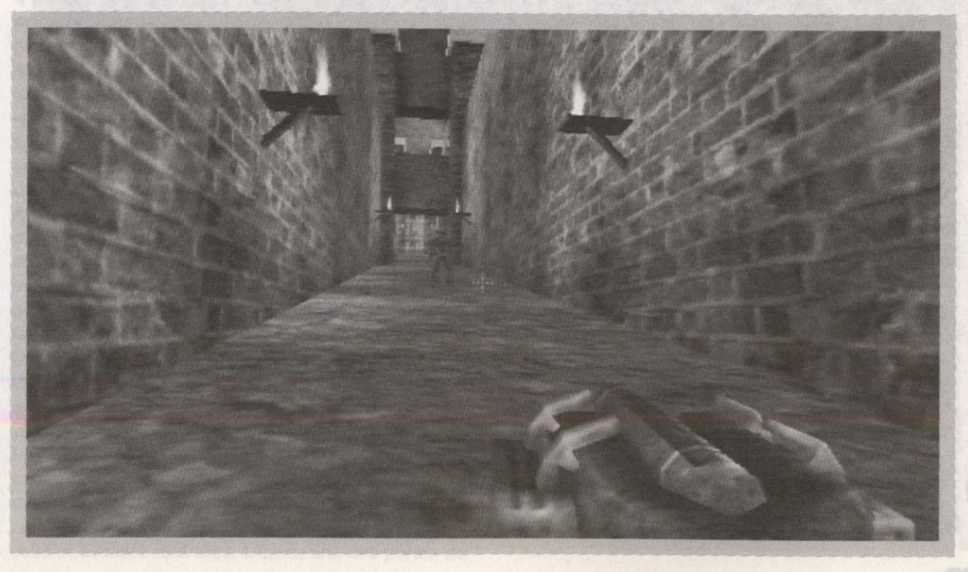
NIVEAU 24 - SECRET 1



NIVEAU 24 - SECRET 1



brisant les tonneaux. Replongez dans le puits mais cette fois, descendez tout en bas. Vous verrez un passage, au niveau du crucifix. Engouffrez-vous rapidement dedans, avancez dans le couloir et remontez à la surface. Vous sortez d'une sorte de fontaine. Sortez par la porte, un «Nali» vous attend. Il se dirige vers des caisses qu'il faudra faire exploser pour faire le plein de munitions. Ne montez pas les escaliers, dirigez-vous plutôt vers la porte de gauche. Allez dans la première







pièce qui se trouve sur votre gauche. Actionnez le levier. Lorsque l'élévateur sera en bas, actionnez une nouvelle fois le levier puis montez sur la plate-forme. Une fois en haut, poussez le levier qui se trouve à gauche des engrenages. Pour redescendre, utilisez l'autre levier et placez-vous sur l'ascenseur. Dirigez-vous vers le chemin que vous n'avez pas encore exploré. Sur votre droite, il y a l'entrée d'un monastère. Avancez tout droit et détruisez les deux vases pour récupérer des munitions. Tournez à droite et descendez les escaliers.

Changement de décor

Avancez jusqu'à la salle des lasers. Pour y arriver, tournez à droite, puis à gauche et sur le pont, prenez l'ascenseur. En face des champs de force, il y a une petite salle aux quatre coins de laquelle vous trouverez plein de bonus. Retournez sur vos pas pour prendre l'ascenseur (actionnez le levier). Une fois en haut, sautez par-dessus le levier et marchez sur la poutre, jusqu'à ce que vous arriviez en face des champs de force. En faisant attention, sautez par-dessus de façon à vous retrouver de l'autre côté de la salle. Dirigez-vous vers la grande console pour désactiver les lasers. Une fois de plus, reprenez l'ascenseur. Revenez sur vos pas, montez les escaliers. Laissez le monastère à votre gauche et passez par la porte de tout à l'heure ; mais cette fois-ci, montez les escaliers. Vous arriverez en haut d'une salle de prières. Laissez-vous tomber en bas et approchez-vous des deux «Nalis». Chacun d'entre eux vous ouvrira un passage, où vous récupérerez pas mal de matériel. Ressortez du monastère par la porte (elle s'ouvre mal, poussez fort !). Vous êtes dans la ruelle ; allez tout droit pour sortir de l'enceinte de la fortification. Avancez en haut de la falaise et laissez-vous tomber... dans l'eau. Regardez tout de même où vous allez choir avant de sauter. Après cette chute vertigineuse, vous vous retrouvez dans un bassin infesté de poissons dangereux. Tuez-les tous et trouvez le ponton éclairé par la lueur de deux flammes. Vous trouverez là l'entrée d'un tunnel. Des tonneaux ! Explosez-les et récupérez les bonus. Avancez. Vous serez attendu. Tuez les trois monstres qui veulent vous faire la peau. Plongez vers la droite et atteignez le ponton. Dirigez-vous vers le haut. Vous trouverez des tonneaux à détruire. En vous laissant tomber du pont, vous pourrez atterrir sur un rocher sur lequel se trouve un «Eightball Gun». Redescendez ou revenez sur le ponton. Dirigez-vous vers le chemin se situant entre les deux piliers en pierre. Prenez la première à gauche. Allez sur la plate-forme centrale et actionnez le levier. Vous allez vous enfoncer. Vous êtes dans un puits, en fait. Au fond de l'eau, vous pourrez ramasser des fruits. Revenez à la surface et avancez dans le couloir. Tirez dans les tonneaux pour récupérer des munitions. Tuez tous les monstres qui vont se trouver sur votre route. Lorsque vous arriverez en bas des escaliers, tirez sur les caisses pour récupérer, encore, quelques munitions. Montez et tuez le monstre qui se trouve dans la salle (deux en mode Difficile). Approchez-vous de la console de gauche, puis de celle de droite pour débloquer une porte que vous verrez prochainement. En tirant sur les caisses, vous pourrez récupérer des trousses de soins. Engouffrez-vous ensuite dans le petit tunnel du fond de la salle. Un ascenseur vous mènera à l'extérieur. Grimpez sur le rocher et montez la pente. Vous arriverez sur une plate-forme, vous donnant accès à une porte. Allez vers la gauche et actionnez le levier. Ne montez pas sur l'élévateur tout de suite ; attendez qu'il parte et sautez dans le trou. Faites attention à bien sauter d'abord à l'étage intermédiaire et non pas tout au fond : en premier lieu, il y a des choses à récupérer ici. Mais il y a aussi deux tentacules. Lorsque vous aurez fait le tour, sautez et récupérez le reste. Prenez ensuite la direction du petit couloir. Montez sur l'ascenseur. Vous ressortez à l'air libre. Dirigez-vous vers la gauche pour vous retrouver devant la bouche d'aération par laquelle vous êtes sorti tout à l'heure. Remontez sur la pente et entrez une nouvelle fois dans la tour. Rappelez l'ascenseur. Vous pouvez vous approcher de la jeune femme morte pour connaître son histoire. Ensuite, actionnez les deux leviers de part et d'autre de l'ascenseur. Une boule d'énergie bleue va se créer. Actionnez le levier de l'ascenseur pour redescendre. N'allez pas tout à fait en bas. Sautez sur la corniche qui se trouve à trois ou quatre mètres au-dessus du sol. De là, vous aurez accès à un passage qui vous mènera à un monte-charge. Montez dessus. Vous arriverez bientôt dans un nouveau couloir. Avancez... Près des caisses et des pierres, vous trouverez deux tonneaux à exploser. Dans l'un d'entre eux, une lampe de poche. Prenez, ça peut toujours servir. Montez sur l'ascenseur et actionnez le levier.

NIVEAU 25

Dasa Mountain Pass

Pour y accéder directement : OPEN DASAPASS

Ouvrez la porte. Traversez le long couloir. Trois ennemis féroces vont vous tomber dessus. «Féroces» est le mot adéquat car ils sautent à partir des caisses sans que vous ne puissiez les remarquer. Courez jusqu'au bout, retournez-vous et faites le ménage. Tuez-les tous. Contournez les caisses par la gauche et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Retournez rapidement sur vos pas et franchissez la porte que vous venez d'ouvrir. Avancez prudemment car deux gardes se trouvent sur votre chemin. Dans les tonneaux, récupérez les armes. Plus loin, actionnez le levier pour descendre le pont-levis non sans avoir, au préalable, exécuté les deux gardes qui se trouvent de l'autre côté du gouffre. Une fois ceci fait, traversez. La porte d'en face est fermée. Tournez-vous et regardez le gouffre, du côté droit. Vous apercevrez une plate-forme jaune-orange. Il faut sauter dessus. Sauvegardez, par sécurité. Vous vous retrouverez à l'entrée d'un couloir. Avancez. Sautez dans l'eau. Vous ne tarderez pas à trouver un passage descendant. Plongez, avancez dans le couloir, tuez la poiscaille et refaites surface plus loin. Tirez sur les tonneaux pour des bonus. Appelez l'ascenseur ; méfiez-vous, deux monstres accompagneront sa descente. L'ascenseur vous mènera à un levier que vous devez actionner. Il



ouvre les deux portes, en contrebas, fermées tout à l'heure. Sautez pour franchir cette ouverture. Attention, ça ne reste pas ouvert très longtemps. La porte suivante, en face, est bien entendu fermée. Dirigez-vous donc dans le couloir de gauche. Un gros streum vous attend. Flinguez-le à coups de missiles. Détruisez toutes les caisses pour prendre des bonus ; actionnez ensuite le levier pour ouvrir la porte suivante. Franchissez-la, parcourez le couloir. Ouvrez la porte suivante, après avoir fait le plein de fruits. De l'autre côté de la pièce, vous verrez un monstre que vous pourrez tuer facilement, parce que vous le voyez. Par contre, sur les côtés, il y a aussi deux dangereux terroristes ! Plongez et occupez-vous-en. Nagez ensuite vers le fond de la pièce. Montez les escaliers ; c'est fini pour ce niveau.





NIVEAU 26

Cellars at Dasa Pass

Pour y accéder directement : OPEN DASACELLARS

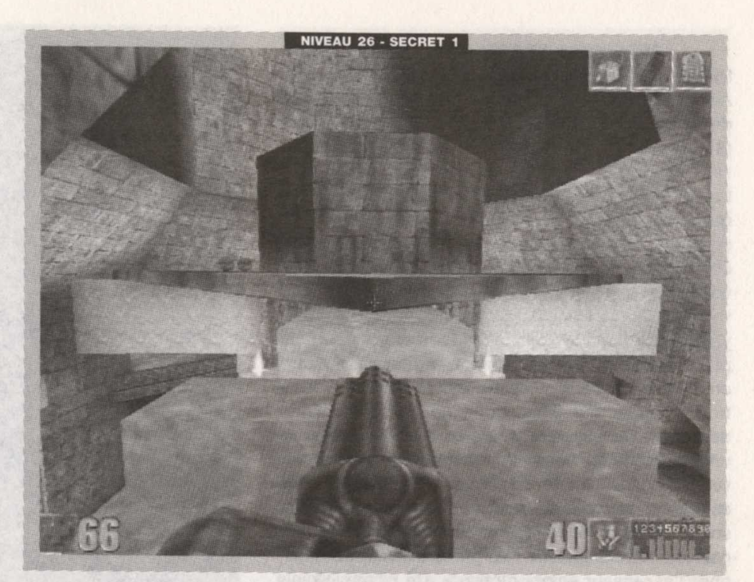
Avancez vers le fond de la salle et éliminez la tentacule suspendue (quatre en mode Difficile). Le passage d'en face est bloqué par des barreaux. Empruntez le passage de gauche. Longez le couloir et éliminez les monstres. Plongez et tuez les poissons. Détruisez les tonneaux à la surface pour récupérer des bonus, puis ressortez. Détruisez les autres tonneaux sur les promontoires et là aussi, récupérez des bonus. Actionnez ensuite la manivelle fixée au mur sur le promontoire de gauche. Revenez dans la salle principale. Les barreaux se sont soulevés, vous pouvez entrer. Tuez les deux monstres. En haut, à gauche, il y a une grosse brute que vous devrez tuer. Utilisez l'ascenseur de droite. Pour l'appeler, il suffit d'aller au bout du renfoncement et de reculer pour monter dessus. Là-haut, deux autres monstres vous attendent. Débarrassez-vous-en avec délectation. Tirez sur les caisses et récupérez les bonus. Actionnez la manivelle et rapidement, laissez-vous tomber à l'étage inférieur. La porte principale est ouverte. Tournez à gauche et allez au fond du couloir. Ici gît la grosse brute que vous avez tuée tout à l'heure ! Dans le tonneau d'en haut, il y a des munitions. Montez sur la poutre pour l'atteindre. Redescendez de la même façon et faites un carton sur les tonneaux se trouvant près des deux «Nalis» crucifiés. Tournez-vous et montez les escaliers ; vous récupérerez un «Razorjack». Laissez-vous tomber devant le grillage. Tournez-vous et entrez par la porte ouverte, à droite de la porte par laquelle vous êtes entré. Tuez le monstre (deux en mode Difficile) et actionnez le levier. Sortez de la pièce et dirigez-vous légèrement vers la gauche. Il y a des munitions. Tournez vers la droite et avancez. Devant vous, vers la gauche, il y a une porte entrebâillée. À l'intérieur, vous pourrez tirer sur les caisses pour récupérer des munitions. Sortez et dirigez-vous vers la droite. Vous serez sans doute attaqué par deux monstres. Après vous être débarrassé de ces solides gaillards, avancez. Vers la droite, plein de caisses. Explosez-les et récupérez plein de missiles. À ce niveau du jeu, trouver d'aussi nombreuses munitions signifie : ça va cartonner !





Jouez-la fine !

Prudence donc. Montez les escaliers et sauvegardez. C'est là que ça va cartonner. Dès que vous serez entré, la porte se fermera et un titan surgira. Là, vous n'aurez pas franchement intérêt à le combattre de but en blanc. Dès que vous arrivez, foncez vers le pilier central ; vous tomberez à coup sûr sur un interrupteur ; l'actionner ouvrira une porte secrète qui vous permettra de vous mettre à l'abri. Pendant ce temps, des créatures (qui ne vous sont pas sympathiques, ne cherchez pas à faire ami-ami !) combattront le titan. De votre côté, montez les escaliers. Vous arriverez sur une plate-forme avec quelques munitions. Prenez-les. Il y a une sorte d'axe central rempli d'eau. Le titan continue à sauter à pieds joints, vous faisant faire des bonds assez hauts. Pas assez toutefois pour atteindre la «piscine». Vous n'avez fait que l'exciter. Avec votre arme numéro 5, balancez des grenades (touche ALT) en bas. Il s'énervera d'avantage et vous pourrez atteindre l'eau. Bravo, vous avez réussi à plonger (**S1**). Revenez à la surface, puis sur les escaliers. Placez-vous dans la direction du pilier central. Il va falloir courir puis sauter vers la gauche, de manière à atteindre un renfoncement. Une fois que vous serez là, vous pourrez atteindre un bouton qui ouvrira les grilles. Et vous pourrez ainsi sortir de la pièce. Descendez les escaliers et avancez. Vers la gauche, un nouveau passage est accessible. Il y a un levier et des fruits (vous en avez peut-être besoin !!!). Actionnez le levier. Tournez-vous et avancez tout droit. Utilisez une des portes de droite et montez les escaliers. Tuez les trois monstres qui vont vous tomber dessus. Dirigez-vous vers la gauche. Allez actionner le levier et courez à l'autre bout de la salle. Un ascenseur arrivera, accompagné d'un «Skaarj». Montez dessus, traversez la salle et allez appuyer sur l'interrupteur. Allez prendre le «Super Health Pack» en sautant au niveau inférieur.


NIVEAU 26 - SECRET 1


NIVEAU 26 - SECRET 1


NIVEAU 26 - SECRET 1





Une salle à l'intérieur de la salle

Plongez dans l'eau et débarrassez-vous des poissons. Avant d'actionner le levier, trouvez le passage secret, dans lequel vous ramasserez une dose d'invisibilité (**S2**). Regardez la photo pour avoir une idée précise de l'endroit où il se trouve. Prenez les fruits si vous en avez besoin et sortez par la porte menant au premier levier que vous avez actionné. Tournez à gauche, puis à droite. Ouvrez la porte. Vous vous retrouvez dans un couloir déjà visité. Allez dans la salle d'en face, que vous avez également visitée tout à l'heure. Il y a un nouveau passage, au fond de la salle, vers la gauche. Allez-y. Avancez dans le couloir. Vous tomberez sur une pièce surplombant une piscine à gauche. À votre droite, des tonneaux que vous pouvez détruire. Vous y trouverez des munitions. Continuez votre chemin et descendez les escaliers. Arrivé en bas, le passage se refermera derrière vous et de nombreux «Kraals» arriveront les uns à la suite des autres. Faites exploser les caisses et les tonneaux pour trouver des trousses de soins. Lorsque vous en aurez terminé avec eux, dirigez-vous vers la gauche ; les grilles s'ouvriront. Rejoignez l'ascenseur et empruntez-le. Un ultime «Kraal» sera présent. Faites-lui rejoindre ses potes. Avancez dans le passage, actionnez le levier et sautez de caisse en caisse pour prendre les bonus. Plusieurs essais seront parfois nécessaires, notamment pour le «Super Health Pack». Pousser sur le levier a réouvert le passage que vous aviez emprunté pour arriver dans cette salle. Remontez les escaliers. Vous vous retrouvez dans la salle précédemment visitée. Cette fois-ci, dirigez-vous vers la piscine. Tirez sur les tonneaux pour quelques munitions. Plongez et franchissez la barrière en passant par la droite - un barreau est cassé. Remontez à la surface. Vous pourrez émerger à côté d'un ponton. Grimpez dessus. À gauche, un couloir. Replongez dedans et faites attention aux poissons. Nagez jusqu'au bout du couloir. Vers la gauche, vous pourrez récupérer des missiles. Nagez maintenant dans le sens opposé, puis tournez à droite. Vous verrez un passage, au fond de l'eau. Empruntez-le jusqu'à ce que vous retrouviez la surface. Débarrassez-vous des tentacules et prenez tous les bonus. Allez actionner le levier qui sort à moitié de l'eau. Si vous ne savez plus trop par où vous êtes sorti, sachez que l'ouverture se trouve à l'extrême opposé du levier, dans un endroit où l'eau est très éclairée. Revenez sur vos pas. Une fois dehors, rebroussez chemin. Repassez par la grille au barreau cassé, sortez de la piscine et revenez dans la salle aux portes entrouvertes. Tournez à gauche. Il y a une porte fermée au fond. Tournez à droite, puis à gauche et encore à gauche. Le grillage est maintenant ouvert. Vers la gauche, vous trouverez des munitions. Longez le couloir. Derrière le gros bloc de pierre, il y a des tonneaux que vous pouvez détruire pour récupérer des munitions. Descendez les escaliers et en bas, actionnez le levier. Entrez par la porte. Prudence, y'a du monde. Faites le ménage. Ramassez les bonus dans les tonneaux et allez actionner le levier. Vous devez maintenant actionner une roue dans le petit passage pour faire descendre deux ascenseurs. Utilisez celui de gauche. Une fois en haut, montez les escaliers.

Crucifixion ? Yessss...

Vous arriverez dans une salle où de nombreux «Nalis» sont crucifiés. Revenez à l'ascenseur et sautez sur la plate-forme entre les deux ascenseurs ; dirigez-vous vers la droite. Longez la pièce sur les bords pour ne pas tomber. Au fond, vous trouverez plein de bonus. Un passage est fermé par des barreaux et un autre mène à des escaliers. Montez et sauvegardez. Une fois de plus, vous aurez à affronter de nombreux ennemis qui arriveront par vagues. Bien entendu, le passage derrière vous s'est fermé. Une fois la première vague passée, avancez jusqu'à un grillage ouvert. Vous devrez tuer un gros balèze pour qu'enfin le passage derrière vous s'ouvre à nouveau. Ne retournez pas tout de suite sur vos pas, à moins que vous n'ayez besoin d'énergie (l'endroit où les «Nalis» sont crucifiés est parfait pour cela). Vous pourrez avancer jusqu'à une nouvelle salle où deux «Behemoths» vous attendent ; de plus, un «Skaarj» vous attaquera par-derrière. Une fois que vous aurez envoyé tout ce monde ad patres, actionnez le levier du fond de la salle et montez dans l'ascenseur. Récupérez toutes les trousses de secours et allez actionner le nouveau levier. Laissez-vous tomber à l'étage inférieur et engouffrez-vous dans le passage derrière l'ascenseur. Ouf... C'était sans doute le niveau le plus difficile d'Unreal.

NIVEAU 27

Serpent Canyon

Pour y accéder directement : OPEN NALIBOAT

Avancez au fond de la salle pour y ouvrir la porte. Une fois sur le ponton, sautez dans la barque et tirez sur la corde. Vous vous laisserez dériver sur l'eau pendant un long moment, jusqu'à ce que vous arriviez à un autre ponton. Sautez dessus, approchez-vous du moulin, prenez le fruit à sa droite et, vers la gauche, tirez sur les tonneaux. Vous pourrez ainsi récupérer des graines. Entrez ensuite dans le moulin. À côté du corps déchiqueté, vous trouverez une arme. Descendez les marches. Un garde très énervé devrait vous attendre.

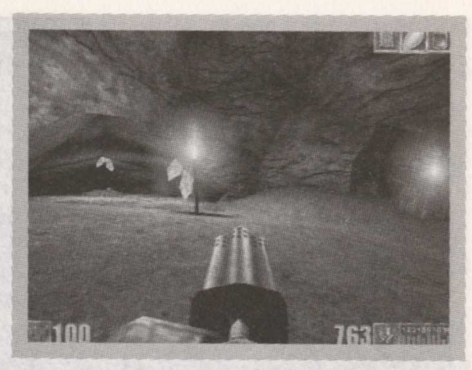
NIVEAU 26 - SECRET 2



NIVEAU 26 - SECRET 2







Tuez-le et récupérez les très nombreuses armes. Sortez du moulin. Dirigez-vous vers la droite, passez sous l'arche. Vous pourrez prendre un fruit, sous la croix. Avancez encore un peu, en direction de la grotte. Vous avez fini ce niveau...

NIVEAU 28

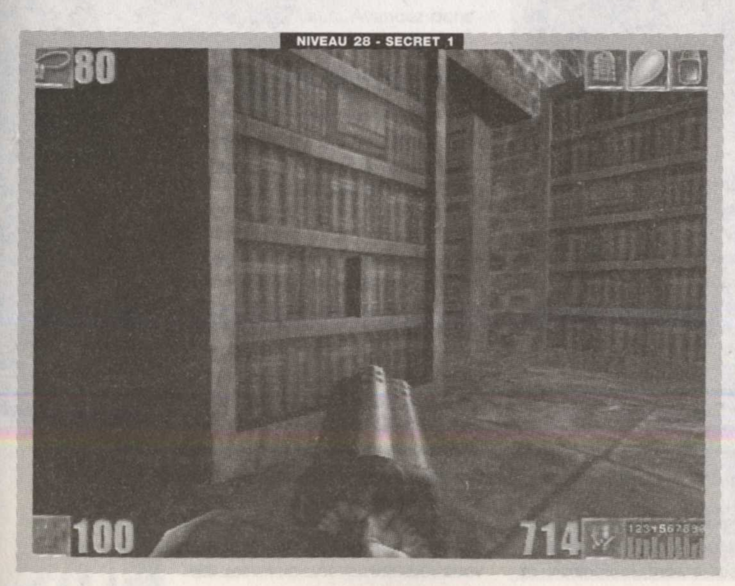
Nali Castle

Pour y accéder directement : OPEN NALIC

Vous commencez le niveau dans une grotte. Au moindre mouvement, vous serez attaqué par un monstre volant. Donc, avant de bouger, regardez en l'air et tirez, avec votre arme la plus puissante. Ensuite, plongez dans l'eau et nagez vers le rocher pour prendre une arme. Revenez sur la rive et ne sortez pas de la grotte. Tiens, vous êtes devant le château de l'intro du jeu. C'est le château des «Nalis». Un monstre monte la garde ; tuez-le, avant qu'il n'aille fermer la porte. Vous pourrez prendre quelques fruits avant d'entrer dans le château. Entrez par la gauche. Vous arriverez dans une grande pièce aux multiples sorties, avec un tapis rouge. Tuez les ennemis éventuels qui se trouveraient sur votre passage. Prenez le couloir se trouvant à gauche du tapis. Vous vous retrouverez dans une grande pièce remplie de bibliothèques. Celle de gauche possède une particularité : un livre est mal rangé. Appuyez dessus pour faire pivoter les deux étagères centrales. Deux monstres surgiront. Éliminez-les puis entrez dans le passage (**S1**). S'il s'est refermé, appuyez de nouveau sur le livre. À l'intérieur, vous trouverez un «Super Health Pack». Si vous vous retrouviez bloqué à l'intérieur du passage, actionnez le levier. Une fois sorti du passage, allez vers la gauche puis tournez vers la droite. Vous devriez descendre des escaliers et en remonter d'autres aussitôt. Dans la salle dans laquelle vous arriverez, il y a un ennemi, qu'il faut bien entendu abattre. Vous pourrez tirer sur des caisses et des tonneaux pour ramasser des bonus. Retournez sur vos pas, en empruntant encore les deux séries d'escaliers. Vous vous retrouverez devant une gigantesque statue de «Nalis». Allez à gauche et débarrassez-vous des deux monstres volants. Allez au fond de la salle et actionnez le bouton (il se peut qu'un des deux monstres soit précisément juste au-dessus de cet endroit) ; il se trouve sous le livre. Sortez de cette salle en empruntant le passage de gauche. Vous vous trouvez devant un escalier en colimaçon s'enfonçant dans le sol. N'y allez pas tout de suite, allez plutôt vers la gauche. Vous vous retrouverez sur les remparts. Sur votre droite, vous verrez un passage ; il descend et au bout, il y a de la lumière. Allez-y. Maintenant, vous vous retrouvez en haut d'escaliers. Allumez votre lampe et descendez. Tirez sur les ennemis qui s'opposeront à votre avancée. Une fois que vous serez tout en bas, ouvrez la porte. Éteignez votre lampe.

L'entrée du donjon... Fermée !

Sur votre droite, il y l'entrée du donjon. Gardez cet emplacement en mémoire car vous y reviendrez plus tard. Prenez l'ascenseur, au bout du couloir. Vous devrez affronter trois ennemis déterminés pour continuer. Visitez toutes les pièces ; vous rencontrerez deux «Skaarjs» mais, dans une des pièces défendues, il y aura une armure. Prenez l'ascenseur qui vous permettra d'accéder au niveau supérieur. Là, détruisez les coffres pour prendre différents bonus. Ouvrez la porte et remontez les escaliers. Vous êtes revenu au niveau de la chapelle. Passez devant la statue et allez vers la gauche pour vous retrouver dans la bibliothèque. Montez la pente. En avançant, vous vous retrouverez dans le hall d'entrée. Montez la pente - sur le tapis rouge, ne vous privez surtout pas ! En haut, allez vers la gauche. En continuant le chemin, vous passez à côté d'une inscription «Nalis». Continuez. Vous vous retrouverez bientôt dans un couloir. Visitez toutes les chambres. Dans l'une d'entre elles, un «Skaark» dort. Profitez-en... À côté de lui, dans une caisse, vous trouverez armes et munitions. En sortant d'une des chambres, dirigez-vous vers la gauche et avancez. Vers la droite, il y a un monstre que vous devrez tuer. L'endroit où il se trouve regorge de bonus en tout genre. Servez-vous !!! Attention, car un mastodonte du genre de celui que vous venez d'abattre viendra venger son pote. Une fois que vous serez définitivement débarrassé de tout le monde, montez la pente. Un «Nali» vous attendra. Mais un «Skaarj» surgira. Occupez-vous rapidement de cet ennemi et suivez le «Nali». Il vous mènera devant un pan de mur qu'il ouvrira. Entrez (**S2**). Vous trouverez un


NIVEAU 28 - SECRET 1


NIVEAU 28 - SECRET 1







«Super Health Pack» et une protection. Dirigez-vous vers l'escalier en face de vous. À l'étage supérieur, prenez l'ascenseur, puis l'escalier. Éliminez tous les ennemis se trouvant dans l'escalier.

Ça brille !

En haut, vous tomberez sur deux monstres volants assez costauds. Tuez-les et revenez sur vos pas, à l'endroit où vous avez tué les trois monstres. C'est l'entrée du donjon. Allez-y. Vous trouverez des trousses de soins, si vous en avez besoin. Un «Skaarj» vous tombera dessus. Enfoncez le bouton se trouvant sur le bloc de pierre, au centre de la pièce. Descendez la pente et dirigez-vous vers la droite. Vous arrivez aux cellules. Actionnez le bouton mural pour libérer les prisonniers. Revenez sur vos pas et continuez tout droit pour aller à la deuxième salle des cellules. Recommencez l'opération et libérez les prisonniers. Entrez dans la salle aux lumières roses et exécutez le Skaarj en train de torturer un «Nali». Dirigez-vous vers un des couloirs du fond. Avancez ; vous traverserez une salle aux murs rouges, reflets de la lave. Avancez, la porte se ferme derrière vous. Il ne vous reste plus qu'à avancer pour atteindre le niveau suivant.

NIVEAU 29

Demonlord's Lair

Pour y accéder directement : OPEN NALILORD

Voilà du niveau agréable à expliquer. Avancez dans le couloir, marchez sur le pont et tuez le monstre. Lorsque c'est fini, avancez, toujours sur le pont, franchissez la porte. C'est fini. Allez, quelques conseils pour le tuer. Les missiles ne sont pas très efficaces. Préférez l'arme 9 (pour commencer) et l'arme 0 (dans le feu de l'action).

NIVEAU 30

DemonCrater

Pour y accéder directement : OPEN DCRATER

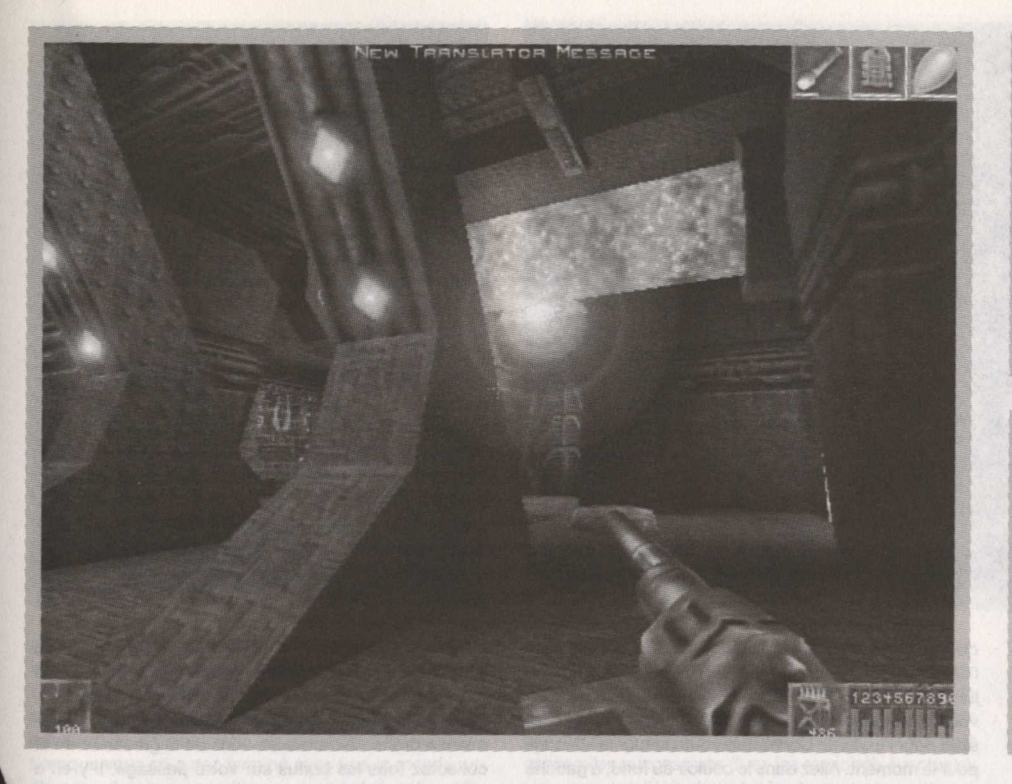
Attention, dans ce niveau, ça va fighter sévère ! Actionnez l'interrupteur de gauche pour prendre l'ascenseur situé devant vous. Faites exploser les caisses (vous serez peut-être attaqué tout de suite par une araignée, méfiance). Allumez la lampe que vous venez de trouver et allez de l'autre côté de la pièce. Ne vous occupez pas de ce qui vous tombe dessus. Un ennemi risque quand même de vous barrer le passage. Celui-là, pas de pitié. Soyez rapide et efficace. Vous devrez descendre une petite pente. Arrivé en bas, vous serez bien entendu encore attaqué par des saloperies en tout genre. Il faut que vous trouviez deux consoles. Activez-en une qui vous ouvrira une porte, plus haut. Mais surtout, allumez la lumière. Vous verrez vos ennemis arriver d'un peu plus loin. Et là, commencez la boucherie. Des araignées et des «Skaarjs» surgiront de partout. Nettoyez les deux étages. Terminez par le rez-de-chaussée. Une fois que tout l'endroit sera sécurisé, prenez tous les bonus - ils sont nombreux - et montez sur la rampe qui fait le tour de la pièce ; engouffrez-vous dans le passage que vous trouverez, tout en haut. Vous arriverez dans un couloir où il y aura peut-être d'autres ennemis. Au bout, vous trouverez un bouton, avec un ascenseur. Appuyez pour monter. Une fois en haut, faites exploser toutes les caisses et utilisez la console. À gauche, un passage mène à un transporteur. Plongez à l'intérieur. Vous arriverez dans une salle aux reflets rouges, où il vous faudra tuer trois ennemis. Vous trouverez bien vite une porte de sortie (en face du transporteur), derrière laquelle se trouvera une autre porte. Dirigez-vous vers elle, c'est fini.

NIVEAU 31

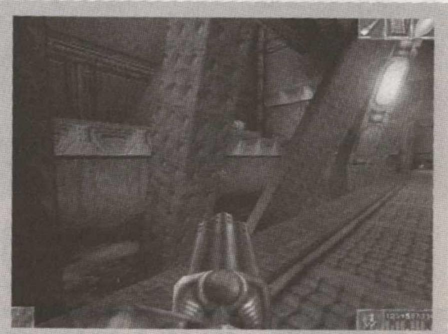
MotherShip Basement

Pour y accéder directement : OPEN EXTREMEBEG

Ouvrez la porte et avancez dans le couloir. Un ennemi vous attaquera. Éliminez-le. Au bout du couloir, tournez à droite. Une barrière de lasers vous ennuiera mais ne vous bloquera pas complètement le passage. En assimilant à quelle cadence bougent les faisceaux, vous pourrez arriver à l'autre bout du couloir sans vous faire trop de mal. Ça vaut le coup d'y aller car les bonus sont nombreux. Revenez sur vos pas et allez tout droit. Vous arriverez devant une porte. Ouvrez-la. Un garde vous attend. Tuez-le. Dirigez-vous ensuite vers le centre de la pièce. Un ascenseur va monter et vous vous retrouverez au niveau 32.







NIVEAU 32

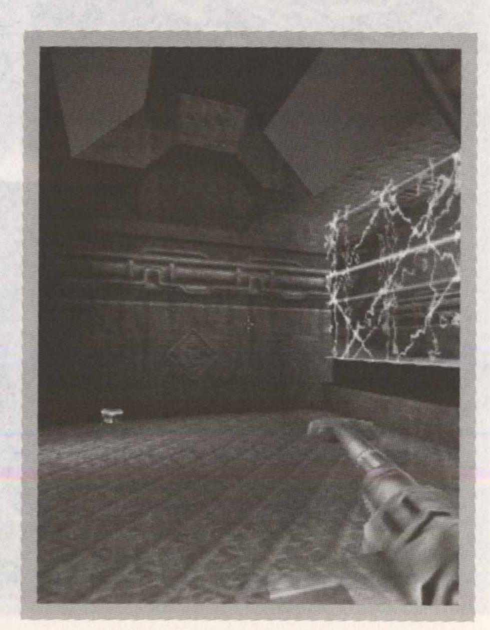
MotherShip Lab

Pour y accéder directement : OPEN EXTREMELAB

Débarrassez-vous des gardes se trouvant dans cette pièce et ramassez la trousse de soins. Dirigez- vous vers le seul couloir qui vous est accessible. Vous verrez un «Skaarj», affairé, sur votre droite. Tirez-lui dans le dos et finissez-le. Avancez encore. Un autre «Skaarj» vous attendra. Dirigez-vous vers la droite de la grande pièce et allez appuyer sur le bouton mural. Un ascenseur arrivera. Montez dessus. Avancez dans le couloir, tout au fond. Ne pénétrez pas dans les couloirs latéraux à droite et à gauche. Arrivé au bout, des «Skaarjs» seront peut-être en train de vous poursuivre, alors soyez sur vos gardes. Après vous être éventuellement débarrassé de ces êtres malfaisants, revenez au bout du couloir, tournez vers la gauche et montez les escaliers. Vous arriverez dans une pièce gardée par un «Skaarj». Tuez-le. À l'entrée de la pièce, dirigez-vous vers la droite et empruntez le couloir de droite. Au bout, vous tomberez sur un nouvel ennemi. Exécutez-le puis ramassez tous les bonus de la salle. Au bout, actionnez le bouton avec le caractère étrange. Rebroussez chemin par le couloir et à sa sortie, tournez à gauche. En face de vous, vous verrez un passage avec une porte étrange, à la texture animée. Entrez à l'intérieur, c'est un téléporteur. Vous vous retrouverez en face d'un monstre ; tuez-le rapidement puis traversez le pont. Avancez sur le pont, récupérez les bonus. Montez la rampe sur votre droite et avancez dans le couloir. Vous arriverez dans une pièce avec de nouveaux bonus. Contentez-vous de les ramasser et d'avancer. Nouveau couloir, nouveaux bonus. Une porte s'ouvrira, dévoilant une pièce à la lumière verdâtre ; lumière provoquée par la présence de deux immenses silos de mélasse verte. Le passage de la porte suivante vous mènera à une armure et une lampe. Une fois que vous serez en possession de l'armure, tournez vers la droite. Vous verrez un passage bien sombre. Utilisez la lampe de poche que vous venez de trouver. Avancez, prenez l'ascenseur et sortez vers la gauche. Montez sur la rampe et appuyez sur le bouton.

Brève rencontre

Vous serez face à un «Skaarj» très fort. Vous n'êtes pas obligé de le tuer pour finir le niveau, mais ça fait toujours plaisir d'anéantir un ennemi de cette envergure. Sortez par la gauche. Ramassez les armes et les munitions de cette salle, puis sortez par le téléporteur. Longez le mur de droite puis tournez à droite pour ouvrir la porte. Montez sur la plate-forme et une fois qu'elle sera descendue, empruntez la nouvelle passerelle. Avancez dans le couloir et tuez les deux ennemis. Récupérez ensuite les nombreuses options. Dirigez-vous vers la porte suivante. Vous arriverez dans une salle que vous connaissez déjà. Dirigez-vous vers la droite et montez sur la plaque noire. Des escaliers apparaîtront. Montez, ouvrez la porte, tuez le «Skaarj» et ramassez le «Super Health Pack». Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton mural. Ressortez et reprenant les escaliers et tournez à gauche. Longez une nouvelle fois le couloir ; vous vous retrouverez sur la plate-forme montante et descendante. Mais cette fois, il y a une nouvelle passerelle. Allez-y. Ouvrez la porte, c'est fini.



NIVEAU 33

Mothership Core

Pour y accéder directement : OPEN EXTREMECORE

Commencez par prendre l'ascenseur sur votre droite en vous dirigeant vers lui. Attention à ce qu'il ne vous tombe pas sur la tronche, vous perdriez des points de vie. Donc, avancez, prenez la ceinture et reculez rapidement. Tuez le monstre qui viendra avec l'élévateur. Une fois en haut, allez vers la droite. Un «Skaarj» d'un fort beau gabarit viendra vous attaquer. Videz vos chargeurs. Vous pourrez récupérer une trousse de soins. Dirigez-vous vers la gauche ; vous pourrez distinguer un champ magnétique vert infranchissable. Avancez dans le couloir, tournez à droite. Un «Skaarj» vous fera face. Tuez-le sans pitié. Avancez le long du couloir en faisant attention car il y a pas mal d'ennemis. Vous devriez gravir une pente puis déboucher dans un autre couloir, où vous pouvez aller à droite ou à gauche. Allez à droite. La porte du fond est fermée, mais vous pouvez lire un message sur votre «Translator». Pour que la porte s'ouvre, il faudra tuer tous les ennemis de ce niveau. Retournez-vous et longez ce couloir. Ramassez toutes les armes et munitions possible jusqu'à ce que vous arriviez au panneau de contrôle. Continuez votre chemin en vous dirigeant vers la droite. Un ennemi devrait bientôt surgir. Dans le corridor suivant, vous pourrez prendre beaucoup de bonus. Au bout du







couloir, la porte s'ouvre et normalement, vous devriez vous trouver nez à nez avec au moins deux «Skaarjs». Passez par le passage de gauche. Des ennemis surgissent encore. Avancez. Tiens, vous vous retrouvez au point de départ.

Kill them all !

Pour progresser dans ce niveau, il faut tuer tous les ennemis. Je ne peux que vous conseiller de faire deux ou trois fois le tour que nous venons de faire pour être sûr de les avoir tous tués. En effet, ils ne bougent et ne se manifestent pas toujours à chaque fois que vous passez. Une fois que vous serez à peu près sûr d'avoir fait le grand nettoyage, repassez devant la barrière verte, longez le couloir et au couloir suivant, allez à droite. La porte sera déverrouillée et derrière elle, vous trouverez encore... deux ennemis. Éliminez-les. À ce moment de la partie, votre armure doit en avoir pris un coup. Vous pouvez aller récupérer plein de bonus en vous retournant et en longeant le couloir ; sur votre droite, vous verrez des pentes, avec des rampes. En sautant sur les rampes, vous pourrez accéder à une armure. Retournez-vous. Sous la rampe de droite, vous pourrez voir des bonus. Si vous ne les apercevez pas, allez vous voir de quoi il retourne par vous-même. Revenez dans le couloir et dirigez-vous vers la porte qui s'est déverrouillée tout à l'heure. Longez le couloir et traversez les passerelles. Au bout, vous pourrez monter sur l'élévateur. En haut, un «Skaarj» simule la mort. Pulvérisez-le. À droite, on distingue une petite salle, en contrebas. Un ascenseur permet de s'y rendre, avec un système de boutons. Remontez et allez dans le couloir suivant. Vous déboucherez dans une salle aux plates-formes en forme de X (ou de + si vous préférez !). Entre deux ailes du X (ou du + !), il y a un champ magnétique vert. Sautez dessus et allez appuyer sur le bouton, au bout du couloir. Revenez sur vos pas, passez à droite de l'ascenseur puis tournez à droite. Passez à droite d'une barrière verte, puis pénétrez dans une nouvelle salle où vous distinguerez un «Super Health Pack», inaccessible pour l'instant. Contentez-vous de tuer le «Skaarj» pour le moment. Allez dans le couloir au fond, à gauche de la pièce et traversez la salle que vous connaissez bien maintenant. Cette fois-ci, allez tout droit. Vous arriverez dans une salle avec un «Skaarj» mais plein de munitions. Montez grâce à l'élévateur. Tuez le «Skaarj», qui devrait se trouver à votre gauche. Allez vers la droite et au bout du couloir, actionnez le bouton.

Comme au musée

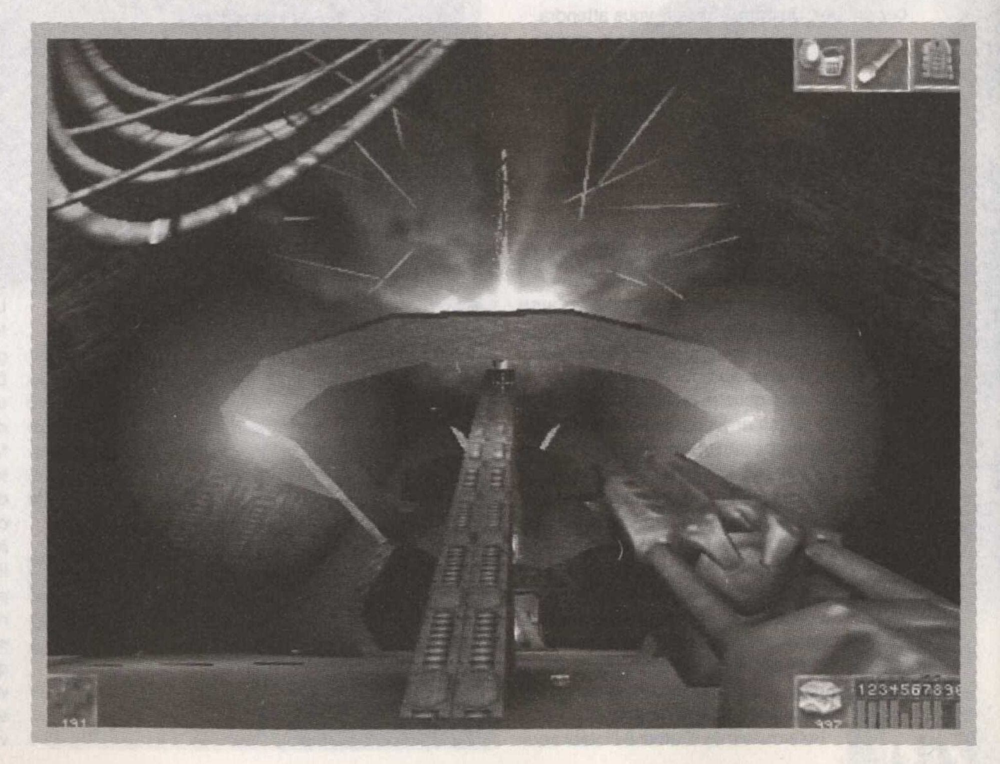
Demi-tour ; allez dans le couloir d'en face. Observez bien le balayage des lasers pour ne pas vous blesser. Franchissez-les par à-coups, sans précipitation. Au bout, il y a des bonus. Redescendez par l'ascenseur. Sortez de la salle. À droite, ramassez le «Super Health Pack». Traversez la passerelle sur votre gauche et avancez dans le couloir ; allumez la lampe. Tout au long du couloir, éliminez les gardes qui se mettront sur votre chemin. Le couloir fait une boucle. Si vous l'avez pris par la gauche, à votre gauche, vous verrez un renfoncement, au bout duquel il y a un bouton. Une alarme va se mettre à sonner. Revenez sur vos pas, retraversez la passerelle et revenez sur la plate-forme en forme de + (ou en forme de X, comme vous voulez !). Prenez la première à droite. Débarrassez-vous de la grosse brute et collectez tous les bonus sur votre passage. Il y en a beaucoup, d'ailleurs. Inquiétant. Il ne vous reste plus qu'un «Skaarj» à tuer. Ouvrez la dernière porte pour vous propulser au niveau suivant.

NIVEAU 34

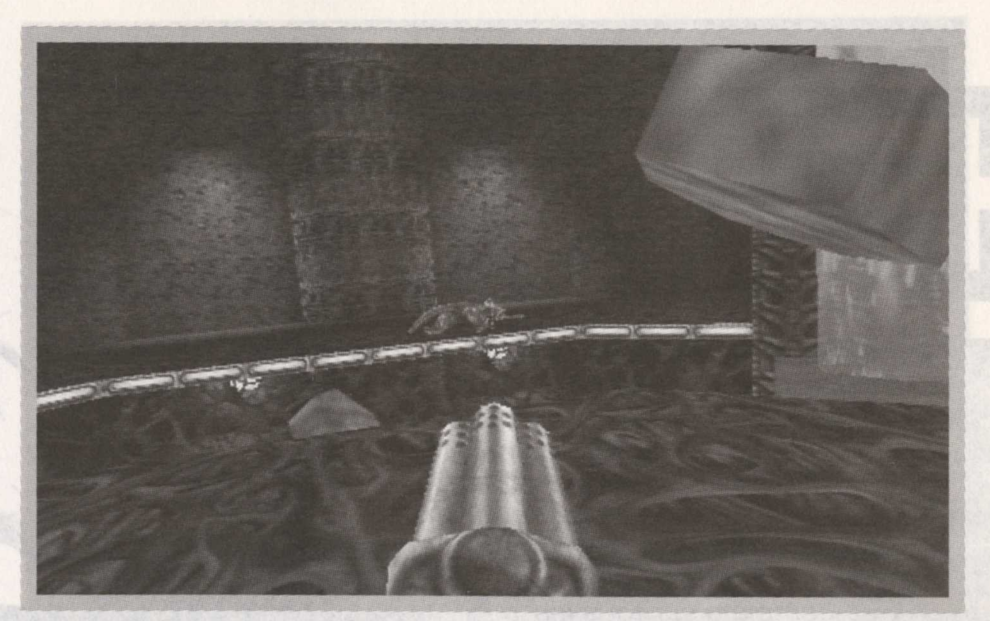
Skaarj Generator

Pour y accéder directement : OPEN EXTREMEGEN

Voilà encore un niveau très simple à expliquer. Vous entrerez dans une salle, un dôme. Ramassez l'arme. Des «Skaarjs» vont surgir les uns après les autres. Ils n'arrivent pas à plus de deux simultanément, c'est donc assez simple. Ensuite, un «Warlord» pointera le bout de son nez. Pas de pitié. Vous pouvez emprunter les portails de téléportation pour accéder à la poutre







circulaire située un peu plus haut et collecter des bonus intéressants (notamment un «Searchlight», une lampe dont l'autonomie est très grande - essentielle pour la suite des événements). Vos ennemis peuvent s'échapper aussi de cette manière. N'hésitez pas à les suivre. Lorsque vous en aurez terminé avec tout le monde, un élévateur fera son apparition au centre de la pièce. Utilisez-le. En haut, tirez sur les trois faisceaux d'énergie. L'ascenseur redescendra et le niveau sera fini.

NIVEAU 35

Illumination

Pour y accéder directement : OPEN EXTREMEDGEN

Foncez droit devant vous. Vous arriverez automatiquement dans un petit renfoncement. Retournez-vous et admirez la destruction du niveau précédent. Lorsque tout sera fini, retraversez toute la salle pour trouver la sortie, en face. Allumez un «Flare» éventuellement et ouvrez la porte. Fin du niveau !

NIVEAU 36

The Darkening

Pour y accéder directement : OPEN EXTREMEDARK

Commencez par activer votre «Searchlight». Ouvrez la porte. Deux araignées vont vous tomber dessus rapidement. Après vous être débarrassé de ces arachnides, allez en face pour récupérer tous les bonus. Derrière l'endroit où se trouvaient tous ces objets, il y a un ascenseur, qu'il faut emprunter. Descendez et avancez dans le nouveau passage. Prenez tous les bonus qui s'y trouvent et avancez. Tuez le «Skaarj» se trouvant sur votre chemin et dirigez-vous vers la droite. Avancez toujours tout droit jusqu'à la porte à demi ouverte. À partir de là, faites attention car une araignée rôde. Traversez la passerelle par la gauche et montez les escaliers. L'ascenseur descendra avec un garde. Tuez-le puis montez. Dirigez-vous vers la droite et tuez tout ce qui approche : araignées, gardes... Dirigez-vous vers le passage de gauche. Cette fois, plus de barrière verte et sans doute un «Skaarj» qui surgira. Prenez tous ces délicieux bonus. Retournez-vous, avancez tout droit, tournez à gauche, montez la pente puis suivez le passage. Tuez le monstre, tournez à gauche puis prenez la prochaine salle à droite ; il y a des pentes. Ici même, précédemment, vous avez récupéré une armure. Mais c'était un autre niveau... Deux «Skaarjs» vont vous attaquer, ainsi que trois araignées. Mais le jeu en vaut la chandelle puisqu'au fond de la salle, vous aurez vraiment beaucoup de bonus. Ressortez et revenez sur vos pas en suivant le couloir de gauche. Au lieu de reprendre la petite pente vers la droite, redescendez la grande pente en face de vous. Franchissez les trois passerelles successives (tuez les monstres éventuels), puis reprenez l'élévateur. Là-haut, vous serez attaqué par un monstre coriace (il vaut même mieux sauvegarder avant). Avancez dans le corridor de gauche, là où était stationné le «Skaarj». Allez ouvrir la porte. Dirigez-vous vers le couloir de droite, puis vers la fourche centrale. Vous avez activé le générateur de secours. Retournez sur vos pas, sortez du couloir, tournez vers la droite et approchez-vous du générateur. Il s'activera. Tournez-vous. Vous êtes face à deux portes. Dirigez-vous vers celle de droite. Ouvrez. On touche au but...

NIVEAU 37

The Source Antechamber

Pour y accéder directement : OPEN EXTREMEEND

Avancez et dirigez-vous vers la gauche pour ouvrir la porte. Vous trouverez un «Skaarj» sur votre chemin. Appuyez sur le bouton rouge. Continuez dans le couloir ; vous sortirez par une porte vous menant à votre point de départ. Approchez des barreaux. Montez sur l'élévateur. Dirigez-vous vers la gauche et entrez dans un renfoncement au bout duquel se trouve une porte. Ouvrez et récupérez les munitions et la veste. À l'opposé de la pièce, vous trouverez un passage du même genre. Prenez tout puis passez sur le pont magnétique. Plongez dans le trou et en avant pour un beau voyage...



NIVEAU 38

The Source

Pour y accéder directement : OPEN QUEENEND

Sortez de cette pièce par n'importe quelle porte. Vous en aurez une autre à franchir. Faites le tour du bâtiment duquel vous êtes sorti pour récupérer un maximum de munitions et d'armes. C'est inquiétant, non ? Eh oui, c'est le dernier niveau, le boss final est au bout. Une fois que vous aurez tout ramassé, dirigez-vous vers le mur bleu, couvert d'araignées. Tuez-les toutes. La porte est l'espèce de rond. Approchez. Vous devrez entrer par une seconde porte dans... le nid. Quand vous commencerez à approcher des structures vertes, la reine arrivera. Ce n'est pas une mince affaire que de la tuer. Il ne faut jamais rester immobile et faire attention aux araignées, qu'elle pond fréquemment. Pour compliquer votre tâche, la reine peut se rendre d'un endroit à l'autre de la pièce comme par magie. Elle disparaît, puis réapparaît alors ailleurs. Utilisez vos armes les plus grosses. Ne tirez pas quand son bouclier - oui, elle a ça en plus - est activé. Un petit conseil tout de même. Dès que vous arrivez, utilisez vos «boots» pour grimper sur la plate-forme centrale. Vous serez ainsi à l'abri des araignées et la reine semblera réapparaître tout le temps aux deux mêmes endroits ; il s'agit à chaque fois de deux endroits diamétralement opposés, mais du coup, on la trouve facilement. Une fois que vous l'aurez tuée, sautez. Attention aux araignées restantes. Ce serait dommage de mourir maintenant. Empruntez la seule sortie possible de cette pièce. Avancez dans le couloir ; vous verrez un vaisseau spatial sur votre droite. Allez dans le couloir de gauche et continuez d'avancer le plus loin possible. Vous pourrez alors voir la cinématique la plus décevante du monde : aucune allusion aux «Nalis» (même pas un coucou de la main !). Et puis, c'est pas très beau, comparé à l'ensemble du jeu.

LÉO DE URLEVAN



[1ERE PARTIE]

FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII est de ces jeux dont on a du mal à se détacher une fois qu'on les a commencés. Dans cette première partie de la soluce, vous découvrirez essentiellement le cheminement nécessaire à la progression dans le jeu mais aussi le moyen de découvrir les persos cachés. Dès le mois prochain, vous trouverez la suite de la solution et des tableaux complets sur tous les éléments de FFVII (armes, limites, materias...).



ÉDITEUR	Eidos
CONFIG.	Pentium 200, 32 Mo de Ram, 3Dfx
TEXTE	Français
VOIX	Aucune
SORTIE	Juin 98

ENTRÉE DANS LE RÉACTEUR

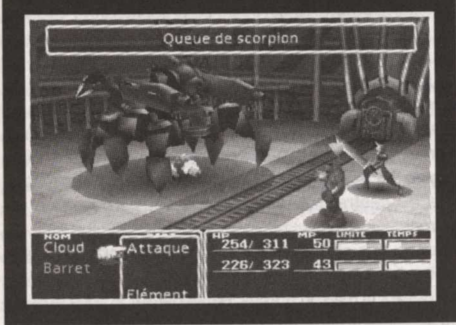
À la descente du train, fouillez le corps du garde au premier plan pour trouver deux potions. Allez vers le fond de l'écran et prenez l'escalier de gauche. Dirigez-vous vers les trois membres d'Avalanche et suivez-les.
Lorsque vous êtes entré dans le Réacteur 1, prenez le chemin allant vers le haut. Discutez avec Barret. Celui-ci fait maintenant partie de votre équipe.
Discutez ensuite avec Biggs. Il désactivera la serrure de la porte. Faites de même avec Jessie pour que la deuxième porte s'ouvre. Allez ensuite dans la pièce de droite pour trouver une queue de Phénix dans un coffre. Dans l'ascenseur, appuyez sur le bouton de droite.
Après être sorti de l'ascenseur, prenez l'escalier descendant de gauche. Arrivé tout en bas des escaliers, prenez la porte se trouvant devant vous (dans le prolongement des marches). Avancez vers la droite, Cloud sautera automatiquement au-dessus de la faille, et rejoignez Jessie. Celle-ci vous expliquera comment descendre à l'aide de l'échelle et vous fera une démonstration.
Suivez-la. En bas de la première échelle, vous pourrez récupérer une Potion. Vous distinguerez également Jessie sur la plate-forme. Il vous faudra continuer tout seul. Arrivé en bas, vous pourrez sauvegarder votre partie.

SAUVEGARDE 1-01

Continuez alors votre chemin en allant vers la droite. Prenez la materia «Restaurer», placée au centre de l'écran, et dirigez-vous vers le haut. Cloud placera alors la bombe chargée de détruire cette place. Affrontez ensuite le premier boss, Guard Scorpion.

BOSS 1 : GUARD SCORPION

LV : 12 - HP : 800 - MP : 0
Attaquez à l'arme et avec la magie Éclair. Surtout, n'attaquez pas le boss lorsqu'il commencera à trembler et que sa queue pointera vers le haut.
Attendez que celle-ci reprenne sa position initiale pour continuer vos attaques. Après le combat, vous récupérerez un Fusil d'attaque pour Barret.



FUITE DU RÉACTEUR N°1

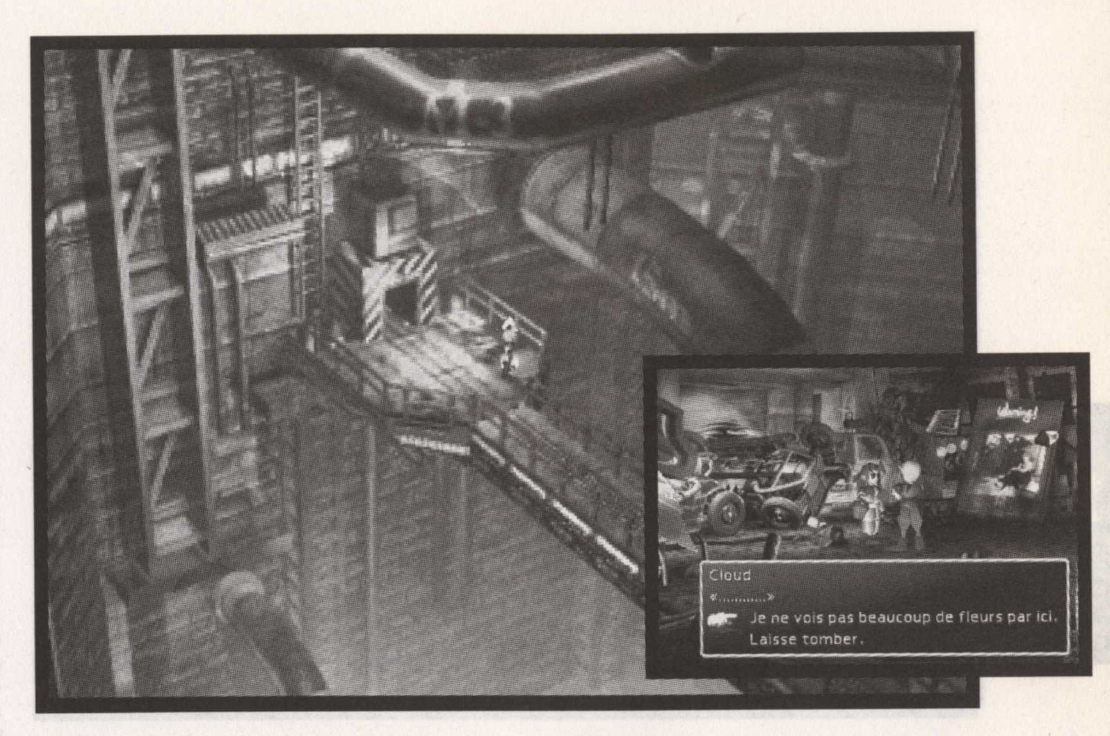
Il vous faut maintenant fuir le complexe en moins de dix minutes. Refaites donc tout le chemin inverse et en sauvegardant votre partie au deuxième écran.

SAUVEGARDE 1-02

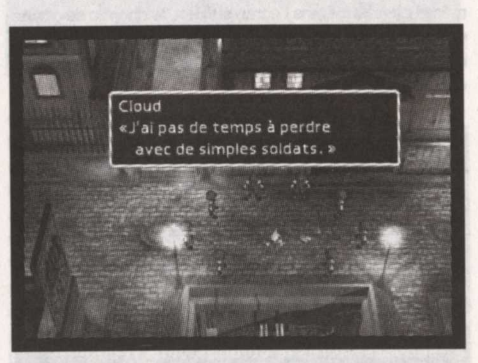
Puis n'oubliez pas de sauver Jessie coincée un peu plus haut. Ne vous affolez pas à chaque combat, vous avez largement le temps de fuir. Après avoir pris l'ascenseur, parlez successivement à Jessie pour la porte 1 et à Biggs pour la deuxième. Suivez alors les autres pour fuir.

SECTEUR 8 DE MIDGAR

Après la scène d'explosion du Réacteur 1, suivez Barret et prenez l'escalier du fond. Vous allez rencontrer Aeris, la vendeuse de fleurs. Celle-ci vous parlera. Deux réponses sont possibles :
- dites-lui de fuir et ça s'arrêtera là ;
- dites-lui que ce n'est rien et achetez-lui une fleur pour un Guil. C'est la solution que je vous conseille... pour la suite. Rendez-vous ensuite vers le bas de l'écran. En bas de la



coupole, vous pourrez ramasser une potion. Continuez alors votre route, toujours vers le bas. Dans cet écran, vous serez interpellé par des soldats. Évitez-les, cela n'en vaut pas la peine, sauf pour des XP en plus mais bon... Recommencez cette manip' trois fois avant de vous retrouver encerclé. Vous sauterez alors sur le toit d'un train. Dans le train, vous retrouverez Barret et ses amis. Après une tendre scène de retrouvailles, suivez-les. Dans le wagon où vous vous installerez, parlez à Jessie, elle vous expliquera la situation de la ville, entre autres choses. Retournez alors voir Barret pour la suite des événements.



SECTEUR 7 DE MIDGAR : TAUDIS

À la descente du train, écoutez le couple hésitant (pour le plaisir) puis dirigez-vous vers la gauche. Suivez alors les autres membres du groupe.
Vous arriverez au Secteur 7 de Midgar, où se trouve le quartier général d'Avalanche. Suivez tous les autres et entrez dans le bar. Offrez la fleur que vous avez achetée à Aeris soit à Tifa soit à la petite Marine. Buvez ensuite un coup avec Biggs et discutez avec les autres. Puis buvez un coup au comptoir avec Tifa après que les autres soient descendus via le flipper. Enfin, rejoignez Barret en vous plaçant devant le flipper.
Après une discussion mouvementée avec Barret, remontez et faites mine de partir. Après une scène relatant des souvenirs d'enfance avec Tifa, vous déciderez de rester et d'aider Avalanche par la suite. Vous recevez alors votre salaire de 1.500 Guils. Remontez au bar à votre réveil et discutez avec Tifa, puis avec Barret qui vous donnera rendez-vous à la gare de trains. De plus, vous pourrez dorénavant accéder à l'option Materia dans le menu. Placez donc ceux en votre possession (materia d'Éclair, de Glace et de Guérison HP) sur les armes de vos trois persos. Avant de partir, visitez un peu le quartier, discutez avec les gens et surtout, allez acheter tout ce qu'il vous faut pour la suite. Au premier étage du magasin d'armes, vous pourrez apprendre divers détails techniques, ainsi que sur le système du jeu. Ne soyez pas avare de votre temps pour les consulter. C'est d'ailleurs à cet endroit que vous pourrez récupérer les materias de Généralisation et de l'Éther. Vous pourrez enfin sauvegarder votre partie.

SAUVEGARDE 1-03

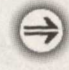
Après cette visite, apprêtez-vous à partir. Direction la gare de train.

SCÈNE DU TRAIN

Dans le train, écoutez le plan d'action de Barret. Vous allez devoir sauter de ce train dans trois minutes selon lui... Malheureusement, il vous faudra faire plus vite car l'alarme s'est mise en route. Il vous faudra donc changer de wagon, et cela quatre fois de suite, en un temps limite de quatorze secondes chaque fois.
Dans les deux derniers wagons, vous serez parfois bloqué par des voyageurs. Ne vous affolez pas et forcez le passage en vous déviant légèrement.
À la fin, vous pourrez sauter du train dans le cinquième wagon. Vous atterrirez alors sur les rails d'un tunnel.

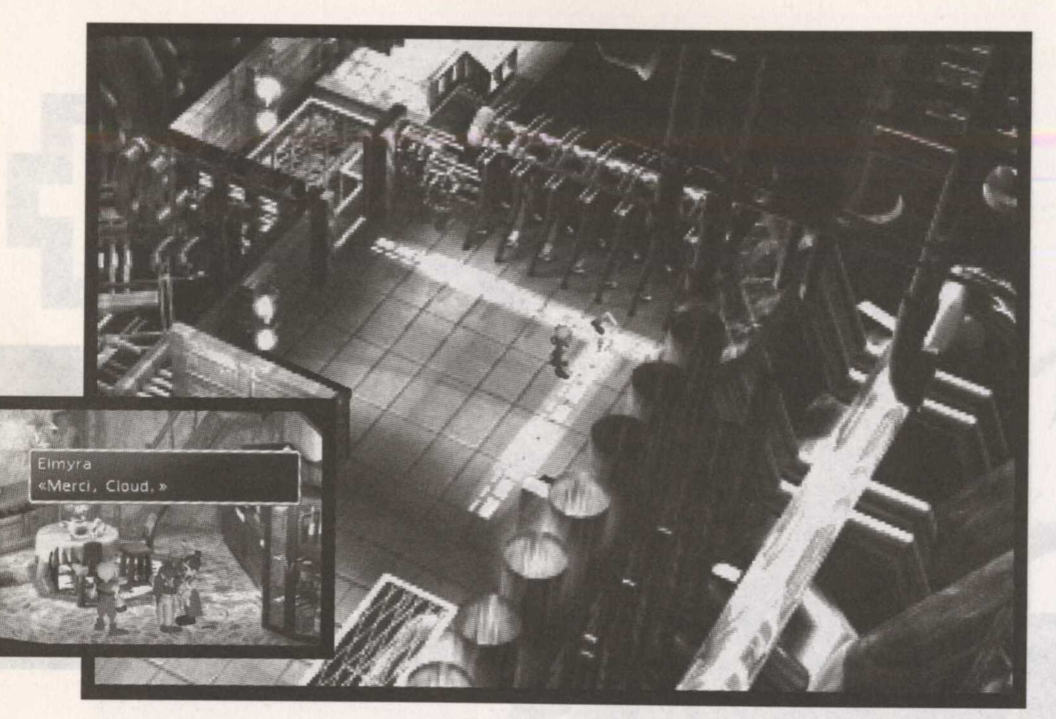
PLAQUES INFÉRIEURES DU SECTEUR 4

Suivez le tunnel en vous dirigeant vers le haut de l'écran. Vous arriverez alors dans une impasse, le couloir étant obstrué par un champ magnétique. À votre gauche se trouve un petit conduit. Placez-vous devant. Il vous faudra faire un choix parmi trois options. Regardez donc d'abord le conduit (choix 1) puis après avoir vérifié que vous ne pourrez revenir ici après le grand saut, décidez de des-





Vous trouverez sur le CD des sauvegardes. Faites tout d'abord une copie de secours de vos propres sauvegardes qui se trouvent par défaut en «C:\Program Files\Square Soft,Inc\Final Fantasy VII\Save». Décompressez le fichier «FF7Sauve.zip» dans votre répertoire de Sauvegarde et vous y aurez alors accès depuis le jeu.



cendre par ce conduit. Vous atterrirez dans un passage. Prenez l'Éther et continuez votre route vers la droite où se trouve une échelle descendante.
Dans l'écran suivant, finissez de descendre la première échelle avant de prendre la deuxième, sur votre gauche. Pendant les scènes de combat, essayez donc d'utiliser vos nouvelles materias, histoire de vous y familiariser et d'en faire monter le niveau plus rapidement. Vous arrivez maintenant dans une grande salle. De votre échelle, vous pourrez apercevoir une autre échelle sur votre gauche, débouchant sur un couloir éclairé. En fait, en continuant vers la gauche, vous trouverez Wedge, vous indiquant le chemin, à savoir l'échelle devant laquelle celui-ci se trouve. Montez quand même la première échelle, suivez le couloir. Vous déboucherez devant Jessie qui fait le guet. Les deux échelles débouchent en fait au même endroit.
Prenez la Potion, sur votre gauche, et parlez à la jeune fille avant de prendre le chemin de gauche et l'échelle descendante. À l'écran suivant, vous verrez de votre échelle un point de sauvegarde et un objet sur le sol. Terminez votre descente et dirigez-vous vers ceux-ci.
Vous apercevrez Biggs, devant une échelle, mais allez d'abord récupérer la Tente, et sauvegardez votre partie. La Tente vous servira à régénérer complètement tous les membres de votre équipe.
Elle ne peut être utilisée que sur les points de sauvegarde et dans les phases Carte. Une fois la sauvegarde faite, parlez à Biggs et prenez l'échelle le jouxtant.

Sauvegarde 1-04

RÉACTEUR N°5

Prenez le toboggan placé sur votre droite et continuez tout droit vers le bas avant de prendre sur votre gauche. Prenez alors la porte du fond et non l'escalier montant vers le haut. L'architecture du complexe sera en fait la même que celle du Réacteur 1.
Continuez donc comme dans le premier complexe, en n'oubliant pas de sauvegarder avant la dernière salle, celle où vous placerez la bombe.

Sauvegarde 1-05

Placez alors celle-ci et repartez exactement de la même manière que dans le premier acte terroriste en prenant le grand escalier précédent qui débouchera sur l'ascenseur.

Sauvegarde 1-06

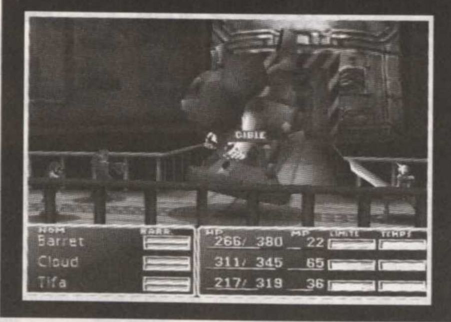
À la sortie de l'ascenseur, vous déboucherez sur une salle dans laquelle se trouve un coffre. Prenez l'Éther qui s'y trouve et continuez votre chemin vers le haut. Prenez alors à gauche. Dans la salle où vous aboutirez, vous verrez Barret et Tifa se placer respectivement devant des boutons bleus. Faites de même en vous plaçant devant le troisième de ces boutons.
Appuyez sur ce bouton une seconde environ après la disparition de la réplique de Tifa et vous devriez être synchro avec les autres. En cas de réussite, la porte de droite s'ouvrira.
Dans la salle nouvellement accessible, vous pourrez sauvegarder votre partie.

Sauvegarde 1-07

Prenez alors vers la gauche puis descendez les quelques marches du haut avant de continuer, toujours dans la même direction. Dans l'écran suivant, le chemin se coupe en deux. Malheureusement, vous vous retrouverez bloqué ici. C'était un guet-apens. Préparez-vous à affronter le deuxième boss.

BOSS 2 : BRISEUR DE L'AIR

LV : 15 - HP : 1200 - MP : 0
Attaquez de préférence dans le dos de ce boss. Il est vrai que vous aurez des dommages dus à sa contre-attaque, mais les dégâts infligés seront plus grands.
Utilisez un des persos pour régénérer tout le monde. Les limites des persos touchés pourront être également d'un grand secours. Après le combat, vous récupérerez un Bijou Titan.



ÉGLISE DU SECTEUR 5 : AERIS

L'explosion du deuxième boss va entraîner Cloud dans une chute. Répondez comme bon vous semblera à la question de Barret précédant votre chute. Pour ma part, j'ai dit que tout va bien, histoire de crâner. De toute manière, la chute est inévitable.
Après une scène graphique, vous vous retrouvez dans une sorte d'église, Aeris, la vendeuse de fleurs à vos côtés. Discutez avec elle et dites-lui quand même que vous vous souvenez d'elle, histoire de ne pas la vexer et que vous vous rappelez lui avoir acheté une fleur.
Ainsi, elle sera contente et vous proposera de discuter plus avant, ce que je vous conseille d'accepter. Vous ferez alors les présentations avant qu'un intrus n'arrive. Dirigez-vous vers celui-ci avant qu'Aeris ne vous en empêche. Elle vous proposera alors de lui servir de garde du corps lors d'un rendez-vous galant. Il va donc falloir la sauver des mains de Reno. Suivez donc Aeris et prenez la porte du haut. Vous arriverez dans une grande salle. Poursuivez votre chemin vers le haut de l'écran. Au moment où vous ne pourrez plus aller plus loin, placez-vous en diagonale-bas : vous sauterez alors sur le bout d'escalier placé au milieu de l'écran. Montez les marches puis suivez le seul chemin possible jusqu'au trou.
Reno et ses soldats arrivent alors. Il vous faut faire vite. Cloud saute par-dessus le trou. Cependant il n'en va pas de même pour Aeris qui tombe.
Trois possibilités s'offrent à vous : lui dire de fuir, de combattre ou d'attendre. Dans cette troisième alternative, il vous faudra faire tomber les barils placés au-dessus de vous sur les soldats menaçant Aeris. Faites alors tomber les barils selon l'ordre suivant : le premier sera celui placé à gauche de l'échelle, le second celui du fond à gauche et le dernier, celui du fond à droite.
À chaque fois, envoyez les barils après avoir dit à Aeris de ne pas bouger. À chaque erreur, Aeris devra combattre, alors faites attention.

SECTEUR 5 DE MIDGAR : TAUDIS ET MAISON D'AERIS

Une fois qu'Aeris vous aura rejoint, allez vers la gauche. À l'écran suivant, prenez la deuxième poutre horizontale à gauche et voilà, vous êtes sauf et vous atterrirez sur le toit de l'église. Continuez tout le temps vers la gauche. Vous arriverez dans le Secteur 5 de Midgar. Dirigez-vous vers la gauche et profitez du point de sauvegarde placé sur votre chemin pour sauvegarder.

Sauvegarde 1-08

À l'écran suivant, deux routes se présenteront : choisissez celle du haut.
Vous aboutirez dans le centre du quartier. Profitez-en pour discuter avec les gens et faire des achats, le cas échéant.
À l'entrée du centre, quelqu'un vous renseignera sur le Wall Market, un marché où vous pourrez trouver de tout, situé dans le Secteur 6. Pour l'heure, contentez-vous des magasins du centre dans lequel vous vous trouvez en ce moment.
Une fois vos emplettes faites, prenez la sortie placée à droite du bus servant de magasin d'armes. Vous arriverez devant la maison d'Aeris. Sauvegardez si vous le désirez et faites même un tour dans le jardin de droite en contournant par le haut.

Sauvegarde 1-09

Vous pourrez y récupérer de l'Éther et la materia Couverture. Entrez ensuite dans la maison. Elmyra vous proposera d'y passer la nuit mais vous révélera qu'il vous faudra partir au cours de celle-ci.
Il vous faut donc essayer de partir tout seul en contournant sans faire de bruit la chambre d'Aeris, sans courir. Retraversez le centre du quartier et retournez à l'embran-



chement des deux routes de l'écran suivant. Prenez cette fois à gauche et vous vous retrouverez nez à nez avec Aeris, qui vous aura devancé. Elle fait maintenant, et malgré vos efforts, partie de votre équipe. Poursuivez donc votre chemin vers la gauche.

TRAVERSÉE DU SECTEUR 6

Vous vous retrouverez d'abord sur une route complètement détruite. Le but sera d'aller toujours vers le haut et de la manière suivante :
- dépassez le monticule de bois ;
- traversez la poutre en fer trouée servant de pont ;
- descendez ensuite par la planche en cuivre rosie et traversez le petit tunnel se trouvant dans cet alignement ;
- prenez à gauche et montez vers le haut. Évitez de prendre par la grue de gauche qui sera une impasse et choisissez plutôt de monter par la barre située un peu plus à droite ;
- continuez vers le haut et descendez par la planche s'y trouvant. Et voilà le travail ! Continuez toujours vers le haut et vous arriverez à l'entrée du Secteur 7 si vous continuez votre route.
Vous êtes presque arrivé au Secteur 7, cependant Aeris veut continuer le chemin avec vous. Vous aurez le choix entre la ramener à la maison ou l'emmener avec vous. Je vous conseille la deuxième opportunité.
Après un instant de repos dans le square, vous verrez débouler Tifa à bord d'un fiacre, venant du Secteur 7 et partant vers la droite. Suivez-la.
À l'écran suivant, continuez votre chemin vers le haut et vous arriverez au Wall Market du Secteur 6.

WALL MARKET DU SECTEUR 6

Après les menus achats que vous aurez effectués, ainsi qu'une éventuelle nuit de repos et surtout la sauvegarde de votre partie, prenez le passage de droite tout de suite après l'entrée du Wall Market. Vous y apprendrez où se trouve Tifa par le vieil homme. Celle-ci est en compagnie de Don. Vous remarquerez au passage que l'accès du bâtiment rose vous est refusé. Remettons ça à plus tard. Pour l'heure, retournez dans la rue principale et foncez tout droit vers le haut. Au bout, se trouvera le palais de Don. Devant le palais, le garde de l'entrée vous dit que Don n'a rien à faire avec les hommes mais que Aeris ferait l'affaire... on ne sait pourquoi. Toujours est-il qu'Aeris se porte volontaire pour aller dans le palais mais vous refusez. Au bout d'un temps de réflexion, Aeris vous propose de vous travestir en femme pour pouvoir entrer tous les deux. Il va donc falloir vous trouver tout le matos pour un travestissement en règle.

SAUVEGARDE 1-10

Allez donc d'abord sauvegarder puis allez dans le magasin de vêtements, situé en haut à gauche du premier écran, et discutez avec le vendeur. Celui-ci vous dit que son père, qui confectionne les robes, n'est pas disponible pour l'instant, occupé à boire un pot au bar. Il vous demande enfin de convaincre son père de revenir travailler. Allez donc au bar situé au milieu à gauche du deuxième écran. Le confectionneur sera la personne placée le plus près de la porte d'entrée sur votre droite. Parlez-lui. Celui-ci acceptera de vous confectionner la robe







et vous demandera vos préférences. Choisissez comme bon vous semble. Pour la suite, je vous conseille cependant de choisir toujours la deuxième possibilité. Voilà pour la robe, il ne vous restera plus qu'à aller la chercher au magasin de vêtements. À l'essayage, vous réalisez qu'il vous faudra également une perruque. Le confectionneur vous conseillera alors d'aller à la salle de gymnastique située en bas à droite du deuxième écran. Une fois arrivé à la salle, discutez avec la fille (qui est en fait un travesti professionnel) placée au milieu de l'écran. Celle-ci voudra bien vous donner une perruque à condition de faire un concours de Squat. Il vous faudra donc appuyer successivement et avec rythme sur le pavé numérique, les touches [.] puis [0] puis [Entr]. Appuyez calmement pour faire un maximum de Squats, le gagnant du concours étant celui qui en aura fait le plus. Essayez de gagner pour récupérer la perruque blonde, c'est la plus belle. Une fois la perruque blonde, ou une autre, entre vos mains, vous pouvez soit aller directement au palais de Don soit vous procurer d'autres accessoires, ce que je vous conseille. Allez donc au fast-food, situé en haut au centre du premier écran. Installez-vous au bar et commandez ce que vous voulez. Pour ma part, j'ai choisi le plat du jour (70 Guils). Après avoir mangé, vous pourrez donner votre avis sur la qualité du plat : choisissez la deuxième réponse («C'est pas mauvais»). Le serveur vous donnera alors un bon d'achat à la pharmacie-magasin d'objets. Allez alors à ladite pharmacie, située juste en dessous du fast-food, et échangez le bon d'achat contre un médicament. Vous aurez le choix entre trois médicaments : je vous conseille de prendre le troisième médicament (celui du bas) bien que les deux autres puissent également faire l'affaire. Donnez ensuite ce médicament à la personne se trouvant dans les toilettes du bar où vous aviez auparavant trouvé le confectionneur. Les toilettes se trouvent au fond du bar, entre la télé et le barman. Discutez plusieurs fois avec le malade, ce qui vous permettra de donner le médicament. Pour vous remercier, cette personne vous donnera, selon le médicament, une bouteille de parfum. Si vous lui avez donné le troisième médicament comme conseillé plus avant, vous récupérerez un parfum Sexy, le meilleur en somme. Allez maintenant au magasin de materias, situé en face du magasin de vêtements, et parlez au vendeur. Si jusqu'ici celui-ci faisait mine de ne rien vendre, il vous demande maintenant d'aller à l'auberge et de lui ramener ce que dispense le distributeur placé à l'intérieur. Allez donc prendre une chambre à ladite auberge. Durant la nuit, vous vous retrouverez devant le distributeur. Vous aurez le choix entre acheter des objets dont le prix variera entre 50 et 200 Guils. Prenez le plus cher de préférence et retournez vous coucher. Ramenez cet objet au vendeur de materias. Pour vous remercier, celui-ci vous donnera en échange un diadème en diamant, du moins si vous avez pris l'objet coûtant 200 Guils. Sinon, ce sera un diadème en rubis ou en verre.

SAUVEGARDE 1-11

Allez ensuite parler à la personne située à droite en bas du premier écran (juste après l'entrée du Wall Market). Celle-ci vous donnera un passe d'entrée au bâtiment Rose. Allez donc au bâtiment Rose. À l'intérieur, deux chambres seront libres. Choisissez en une. Pour ma part, j'ai choisi la chambre du haut. Vous pourrez alors récupérer soit un slip bikini pour la chambre du bas, soit de la lingerie fine pour la chambre du haut. Attention, dans ce dernier cas, il vous faudra parler à la jeune femme pour qu'elle vous donne la lingerie fine. Il ne vous reste plus qu'à retourner au magasin de vêtements pour vous changer puis direction le palais de Don. À l'intérieur du palais, discutez d'abord avec le réceptionniste. Lorsque celui-ci s'en sera allé, montez les escaliers de droite puis prenez la porte située carrément à gauche. Descendez les escaliers et vous trouverez en bas Tifa, ainsi que de l' Éther. Remontez alors les escaliers. Vous retrouverez le type de la réception. Prenez la grande porte le jouxtant et faites la connaissance de Don. Celui-ci va faire son choix



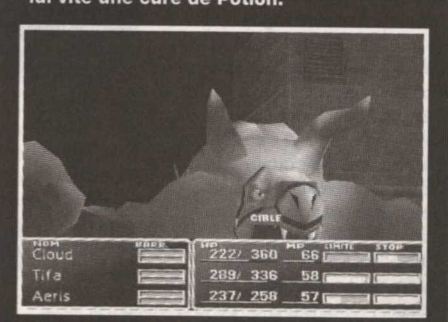
entre Cloud travesti, Aeris et Tifa. Si vous avez fait vos choix de vêtements comme conseillé plus avant, à savoir pour la robe, la perruque, le parfum, le diadème et les sous-vêtements, Cloud devrait être choisi. De toutes les façons, cela ne changera pas grand-chose au déroulement du jeu. Finalement, vous vous retrouverez tous les trois avec Don, et mènerez à bien la mission de Tifa. Vous apprendrez de la bouche de Don que l'Empire va écraser la menace du groupe terroriste, dont vous faites partie, en faisant exploser le Secteur 7, et tout ce qu'il contient, Seven's Heaven notamment. L'heure est grave. D'autant plus que Don vous piège et vous fait chuter en ouvrant une trappe sous vos pas.

LES ÉGOUTS

Avant de réveiller vos deux compagnons, préparez-vous via le menu d'Options, car vous aurez à combattre le troisième boss du jeu, Aps. Si vous avez la materia de Feu et celle de Guérison, placez-les sur vos armes. Il est également bon d'associer la materia de Guérison à celle de Généralisation (effet sur tous les ennemis ou sur tous les membres de l'équipe) pour mettre une cure de Soin sur vos trois persos.

BOSS 3 : APS

LV : 18 - HP : 1800 - MP : 0
Le point faible de ce boss étant le Feu, attaquez au Feu constamment. Faites attention à une des attaques de Aps consistant en une vague dévastant tout sur son passage. Ainsi, dès qu'un de vos persos possède moins de 150 HP, passez-lui vite une cure de Potion.



LE CIMETIÈRE DES TRAINS

Après avoir abattu Aps, il vous faut maintenant rejoindre au plus vite le Secteur 7.

Sauvegarde 1-12

Tout d'abord, dans les égouts, récupérez la Potion se trouvant à côté de vous, en passant par les escaliers de droite. Revenez ensuite à votre point de départ et prenez l'échelle du haut. Suivez le chemin en allant vers la droite. Descendez l'échelle du fond puis remontez par les escaliers du bas pour prendre la materia de Vol (materia jaune). Dans l'alignement de la materia ainsi récupérée et vers le haut se trouve un trou. Allez dessus et choisissez l'option Sauter dedans. Dans cette salle, il vous suffira d'aller vers la droite, de descendre les escaliers et de reprendre vers la gauche, dans l'eau cette fois. Vous pourrez en fait grimper sur la plate-forme du haut par un passage invisible situé près de la grille. Une fois monté, prenez l'échelle de droite et montez. Finissez alors de monter à la surface et allez au point de sauvegarde placé juste à côté pour sauvegarder votre partie. À la droite du point de sauvegarde se trouve une échelle en bois. Montez par celle-ci et allez prendre la Potion posée sur le toit du wagon. Continuez à vous déplacer sur le toit et vers le haut de l'écran. Cloud va sauter alors sur une poutre en fer. Une fois dessus, dirigez-vous vers la gauche, vous descendrez alors du wagon. Prenez le passage sur la droite et redescendez. Entrez dans le premier wagon éclairé sur votre droite et prenez la Potion qui s'y trouve. Continuez vers le bas dans ledit wagon et prenez l'ouverture de droite. En face de l'ouverture se trouvera une échelle en bois que vous monterez. Reprenez votre course vers le haut cette fois. Au wagon suivant, redescendez par l'échelle et entrez dans ce wagon par l'ouverture du fond. Continuez tout droit vers le haut, sortez par l'ouverture de gauche et prenez la Potion qui se trouvera devant vous. Dirigez-vous vers le haut toujours et passez à l'écran suivant. À l'écran suivant, vous pourrez apercevoir sur votre gauche un objet sur le sol. Contournez les deux wagons encastrés l'un sur l'autre en passant par le haut et allez récupérer la Potion. En allant tout en haut de l'écran, vous remarquerez que le passage est bloqué. Il va vous falloir jouer habilement avec les locomotives pour vous en frayer un. Vous verrez sur votre droite deux locos et un wagon entre les deux. Allez d'abord chercher la Potion posée sur le toit du wagon, puis entrez dans la locomotive du bas. Celle-ci se mettra alors en marche vers la gauche. Une fois descendu de la loco du bas, contournez celle-ci par la droite et entrez dans la loco du haut. Cette dernière se dirigera également vers la gauche. Montez alors sur le toit du wagon de tout à l'heure, placé juste à la droite et en bas de la loco du haut. Vous n'avez plus qu'à passer du toit de ce wagon au toit de la loco, puis continuer vers la gauche et redescendre par l'échelle du dernier wagon. Partez vers la gauche et vous arriverez à la gare du Secteur 7. Continuez vers la gauche et allez rejoindre les autres membres d'Avalanche.

LA PLATE-FORME DU SECTEUR 7

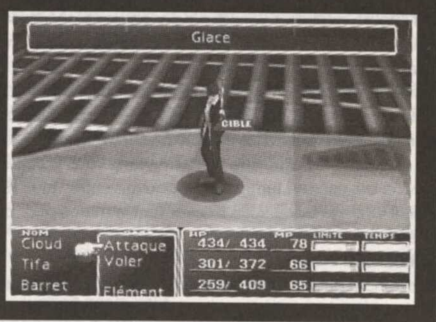
Avant de partir grimper les escaliers du haut de l'écran, parlez au vieil homme de gauche, celui-ci vous vendra divers objets. Ensuite, n'oubliez pas de sauvegarder.

Sauvegarde 1-13

Une fois tout cela fait, commencez à grimper les escaliers. Dans le premier écran de votre montée, vous apercevrez Biggs. Parlez-lui et dites-lui que vous êtes inquiet pour ses blessures. Puis continuez votre ascension. Dans le deuxième écran, vous rejoindrez Jessie qui semble contente de pouvoir vous parler avant de mourir. Dites-lui que tout ira bien et continuez votre chemin. Au troisième et dernier écran, parlez à Barret et avant d'entrer dans la scène de combat contre le quatrième boss, entrez dans le menu Options et affublez correctement les membres de votre équipe.

BOSS 4 : RENO

LV : 17 - HP : 1000 - MP : 0
Ce Boss n'a pas beaucoup de points faibles mais semble plus enclin à perdre les HP si vous l'attaquez au Feu, ou encore à la Glace. Pour enlever la pyramide que pose Reno sur un de vos persos, frappez le perso concerné par une attaque normale. La pyramide disparaîtra alors. Une fois Reno parti, dirigez-vous vers le centre de la plate-forme où la bombe est posée. Tifa tentera de la désactiver sans succès. Essayez à votre tour. Arrivera alors un hélico avec Chon, un autre membre de l'Empire. Celui-ci aura capturé Aeris. La plate-forme commencera à s'écrouler. Parlez à Barret et accrochez-vous à lui pour vous sauver tous les trois de la plate-forme.



RETOUR AU WALL MARKET DU SECTEUR 6

Après la scène émouvante de l'explosion de la plate-forme, retournez à la maison d'Aeris avec Barret et Tifa.

Sauvegarde 1-14

Rejoignez Barret au premier étage et discutez avec lui. Celui-ci se propose de vous aider à sauver Aeris. Retournez au rez-de-chaussée et faites mine de partir. Tifa voudra alors partir avec vous. Vous retrouvez donc toute votre équipe et quittez la paisible maison d'Aeris. Dehors, vous apprenez comment entrer dans le building de l'Empire. Il vous faudra tout d'abord aller au Wall Market du Secteur 6 pour avoir de plus amples renseignements.

Sauvegarde 1-15

Au Wall Market du Secteur 6, allez directement au magasin d'objets situé en haut à droite du deuxième écran et allez parler non pas au vendeur mais au technicien situé en haut à gauche dans le magasin. Celui-ci vous expliquera qu'il faut trois Batteries pour ouvrir la voie menant au building de l'Empire. Pour les trois Batteries, il vous faudra

payer 300 Guils. Ensuite, ressortez du magasin et allez vers le haut. Des enfants vous montreront l'emplacement du mur à escalader pour accéder au building de l'Empire.

L'ESCALADE MENANT AU BÂTIMENT DE LA SHINRA

Durant toute la partie de l'escalade, vous n'aurez à affronter aucun ennemi, alors prenez votre temps. Après avoir dépassé les enfants, vous changerez d'écran. Vous pourrez alors apercevoir un dispositif éclairé en bas à droite. C'est là que vous devrez poser votre première batterie. Allez vers le haut, sautez sur la plate-forme de gauche puis redescendez. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers le dispositif. Cloud placera ainsi la première batterie qui actionnera une hélice qui vous permettra alors de passer à l'écran suivant. Après avoir passé le point de l'hélice, continuez tout droit puis sautez sur les rails pendouillants. Dirigez-vous ensuite vers la gauche. Vous atteindrez alors un autre dispositif éclairé. Placez-y la seconde batterie qui aura pour effet de lever la barrière placée à votre gauche. Montez dessus pour passer au troisième écran. Au troisième écran, vous verrez un filin se balancer de gauche à droite. Ne vous en préoccupez pas tout de suite et continuez votre chemin vers le haut. Cloud s'apercevra alors que le seul moyen de continuer est justement de sauter sur le filin. Cependant, avant de sauter, il vous faudra continuer vers le haut et passer au quatrième écran afin de placer la dernière batterie. Placer celle-ci vous permettra de récupérer de l'Éther. Redescendez au troisième écran par le même chemin et placez-vous au point où Cloud vous explique comment sauter sur le filin. Appuyez sur la touche «Entr» lorsque le filin se rapproche presque du bord gauche. Vous pourrez recommencer autant de fois que vous le désirez. Une fois passé de l'autre côté, montez vers le quatrième écran en continuant vers le haut. Passez directement du quatrième au cinquième écran. Vous verrez alors une lumière bleue au-dessus de vous. Montez sur le filin de gauche et continuez votre escalade. Au sixième et dernier écran, dirigez-vous vers les trois lumières bleues de gauche et bifurquez vers la droite. Une fois arrivé sur le tronçon central, montez et voilà !, vous arriverez au pied du building de l'Empire.

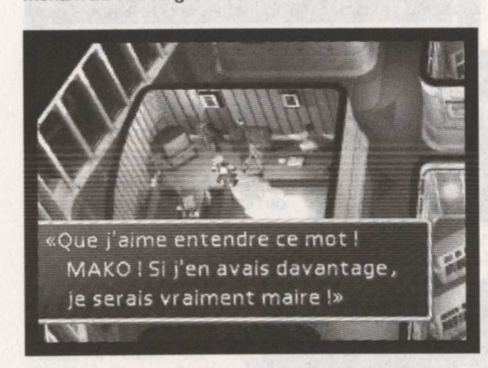


L'ENTRÉE DU BÂTIMENT DE LA SHINRA

À l'entrée du building, vous aurez deux possibilités. Soit vous choisissez d'entrer et de prendre l'ascenseur menant au 59e étage, soit vous passez par derrière, en contournant le building par la gauche, et vous montez les 59 étages à pied. Dans le premier cas, vous aurez à combattre des ennemis en nombre, à chaque arrêt de l'ascenseur. Dans le second, vous n'aurez pas un seul ennemi à combattre. Si vous désirez vous faire des points d'expérience, allez-y franco. Par contre, si vous préférez garder vos forces de combat pour la suite, prenez les escaliers de derrière. Dans ce dernier cas, vous trouverez un flacon d'Éther en milieu de parcours. Enfin dans le premier cas, vous trouverez un magasin d'objets au premier étage. Allez-y avant de prendre l'ascenseur. De toutes les manières, sauvegardez votre partie au point de sauvegarde placé à l'entrée de l'édifice. Ensuite, quoi que vous choisissiez, vous arriverez au 59e étage. **SAUVEGARDE 2-01**

59e ET 60e ÉTAGES

Arrivé au 59e étage, vous aurez tout d'abord à affronter trois gardes en rouge. Ceci fait, vous récupérerez la carte d'accès au 60e étage. Les ascenseurs transparents se trouvant derrière les gardes précédemment éliminés communiquant avec tous les étages, vous pourrez retourner au rez-de-chaussée pour sauvegarder puis aller au 60e étage. Enfin, les personnes ayant pris les escaliers pour venir peuvent le cas échéant aller au premier étage pour y faire des achats. Dans l'ascenseur menant au 60e étage, discutez avec Barret puis avec Tifa. Vous arriverez alors à l'étage voulu. Au 60e étage, allez vers la droite. Vous déboucherez sur une grande salle avec des statues jaunes. Allez tout de suite vers la gauche et entrez dans la salle du haut. Une fois dans la salle, vous pourrez apercevoir une autre porte sur la droite. Le but du jeu sera pour vous de passer de statue en statue et vers la droite sans vous faire voir des soldats. Passez donc d'une statue à l'autre dès que les soldats commenceront à marcher. Vous pourrez courir en utilisant les touches «directionnelles» et [0] du pavé numérique. Une fois que Cloud aura passé les trois premières statues, il vous faudra faire signe aux deux autres de venir. Appuyez sur la touche «Entr» du pavé numérique à chaque fois que les soldats marchent. Faites attention au timing. Vous devrez ensuite répéter l'opération pour les trois autres statues. Là, les soldats seront plus vifs, alors vous aurez encore moins le droit à l'erreur. De ce fait, à chaque erreur, vous aurez à combattre une paire de soldats. Si vous ne vous sentez pas d'attaque pour passer inaperçu, vous pourrez toujours affronter les soldats. Si vous tuez quatre paires de soldats, vous pourrez passer en toute sécurité. Une fois arrivé de l'autre côté, entrez dans la salle marquée du chiffre 60 et prenez les escaliers menant au 61e étage.



61e ÉTAGE

À cet étage, discutez avec toutes les personnes présentes. L'une d'elles vous demandera ce que vous lui voulez. Vous aurez le choix entre lui demander où est Aeris ou ne rien répondre, comme si vous cherchiez vos mots. Choisissez la deuxième possibilité et la personne vous donnera la carte d'accès au 62e étage, croyant avoir affaire à un réparateur. Vous pouvez maintenant prendre un des deux ascenseurs du bas de l'écran et monter à l'étage suivant. Bien entendu, par ces ascenseurs, vous pourrez toujours retourner à tous les étages déjà visités.

62e ÉTAGE

Arrivé au 62e étage, allez vers la gauche et discutez avec la personne placée devant la porte d'une salle. Vous apprendrez que cette salle est en fait le bureau du maire de Midgar. Celui-ci veut bien vous donner la carte d'accès au 65e étage, ce qui vous permettra également d'accéder aux 63e et 64e étages, à condition de trouver le mot de passe. Pour le découvrir, il vous faudra fouiller les quatre salles centrales contenant chacune des rangées de livres. Lisez les écriteaux placés à côté des portes d'entrée de ces salles. Vous comprendrez alors que chaque salle représente un thème comme, par exemple, l'armement ou encore les recherches spatiales. Vous aurez en tout six livres par salle soit deux par rangée de livres. En fait, dans chaque salle se trouvera un livre n'ayant aucun rapport avec le thème de cette salle. Un livre sur l'armement dans une salle consacrée à la recherche, par exemple. Repérez le livre en question : vous verrez un chiffre suivi du titre du livre. Il vous faudra alors simplement associer les deux. Si vous avez par exemple le chiffre trois, il vous faudra prendre le troisième mot du titre. Une fois tous les mots obtenus - il y en a quatre –, allez voir le maire et donnez-lui le mot de passe (MAKO). Si vous réussissez du premier coup, celui-ci vous remettra également la materia d'El. Base. Celle-ci vous permettra d'insuffler le pouvoir d'une materia





lui étant associée à l'arme, voire à la protection du perso. Allez maintenant vers la droite et prenez les escaliers menant au 63e étage.

63e, 64e ET 65e ÉTAGES

Comme vous le constaterez, le 63e étage n'est pas crucial dans ce jeu, si ce n'est la possibilité pour vous de récupérer trois objets. Allez dans la salle en bas à droite de l'écran et activez l'ordinateur placé en haut et au centre de cette salle. Celui-ci analysera votre carte d'accès et vous annoncera que vous ne pourrez ouvrir que trois portes à cet étage. Ressortez de la pièce et dirigez-vous tout en haut de l'écran par le couloir de droite. Ouvrez alors la porte verticale puis continuez votre chemin vers la gauche. Arrivé au bout, vous serez bloqué par une deuxième porte verticale. Ne vous en préoccupez pas et ouvrez plutôt la porte horizontale se trouvant à proximité. Descendez un peu et prenez la première à gauche. Prenez la porte de la salle de gauche et récupérez le COUPON-A. Dans la salle, en haut à droite, se trouve un conduit. Prenez-le et dirigez-vous vers la salle où se trouve le deuxième objet. Dans cette salle, vous trouverez le COUPON-B. Sortez de cette salle par la porte du bas et dirigez-vous vers la gauche. Ouvrez la troisième porte et entrez dans la pièce du milieu pour récupérer le COUPON-C. Voilà, il ne vous reste plus alors qu'à reprendre le conduit, à retourner dans la pièce de l'ordinateur et changer vos trois coupons en objets. Vous récupérerez alors le pendentif étoilé, la protection Quatre Orifices ainsi que la materia Tout. À cet étage, vous trouverez une salle de repos, ce qui vous permettra de refaire le plein de HP et de MP. Vous y trouverez également un point de sauvegarde.

SAUVEGARDE 2-02

Vous remarquerez sans doute divers petits détails douteux en fouillant cet étage. Cependant, vous n'arriverez à rien à ce stade du jeu. Plus tard, peut-être... Retournez à l'escalier et montez à l'étage suivant. Vous noterez que dans chaque salle extérieure se trouvent des coffres que vous ne pouvez ouvrir, à part un, dans lequel vous récupérerez une partie de la maquette.

Allez alors dans la salle centrale, appuyez sur la touche «Entr» et encastrez la partie de la maquette dans le socle central. Un autre coffre s'ouvrira alors. Recommencez l'opération quatre fois. Vous récupérerez finalement la carte d'accès au 66e étage dans le dernier coffre restant. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et en partant de la salle placée en bas à gauche de l'écran, voici l'ordre dans lequel vous pourrez récupérer chaque pièce de Midgar : deuxième salle, première salle, deuxième salle, première salle et troisième salle. Dans la quatrième salle, vous trouverez la carte d'accès. Rendez-vous alors au 66e étage.

66e ET 67e ÉTAGES

Arrivé au 66e étage, allez directement aux toilettes situées tout en haut à gauche de l'écran. Entrez dans un des compartiments. Il vous sera proposé trois options. Choisissez la deuxième, à savoir monter sur la cuvette. Vous aurez alors accès au tunnel de ventilation surplombant l'étage. Une fois dans le tunnel, dirigez-vous en avant et regardez à travers le grillage. Vous surprendrez alors une discussion entre le Président et ses acolytes. Après cette discussion, retournez aux toilettes puis dirigez-vous tout de suite vers les escaliers de droite. Suivez le professeur à la blouse blanche du nom de Hojo. Celui-ci retournera au 67e étage où se trouve son laboratoire. À cet étage, continuez de suivre le professeur qui ira complètement à gauche de l'écran. Après la scène dans le laboratoire, ressortez de celui-ci avant d'y retourner immédiatement après. Vous pourrez alors aller vers le haut de l'écran où vous trouverez un coffre et un point de sauvegarde.

SAUVEGARDE 2-03

Dans le coffre se trouve la materia «Poison». Cette materia vous permettra d'apprendre les sorts magiques d'empoisonnement. Sauvegardez votre partie et prenez l'ascenseur de service situé à gauche du coffre. Celui-ci vous emmènera au 68e étage.

68e ÉTAGE

Arrivé au 68e étage, vous pourrez savourer une scène automatique. Après cette scène, il vous faudra affronter un boss. Mais avant tout, il vous faudra mettre Aeris à l'abri. Choisissez un des persos entre Tifa et Barret qui se chargera de cela. Pour le boss, il vous faudra une materia Restaurer ainsi qu'une materia de Feu ou de Glace. Si un de vos persos restants pouvait également s'affubler du pendentif étoilé, ce serait parfait. Ce pendentif lui évitera de se faire empoisonner. Affrontez alors le boss, HO512, en compagnie d'un nouveau perso, Red 13.

BOSS 5 : HO512

LV : 19 - HP : 1000 - MP : 120
Ce boss ne sera pas seul puisque trois petits subalternes répondant au nom de HO512-OPT seront devant lui.
Inutile de perdre votre temps à attaquer ces derniers, ils ressusciteront à chaque fois, créant une barrière contre les attaques à mains de vos persos.
Attaquez donc uniquement le boss via des sorts de Feu ou encore de Glace.
L'ennemi essayera également de vous empoisonner fréquemment.
Chargez un perso de lancer des sorts de guérison sur vos persos. Si l'un de vos persos possède le pendentif étoilé, celui-ci ne sera pas victime d'empoisonnement. Vous recevrez un talisman après votre victoire.



L'APRÈS-BOSS

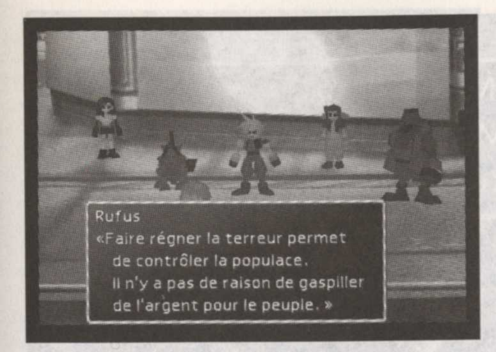
Après avoir terrassé HO512 et après avoir fait plus ample connaissance avec Red 13, vous décidez de quitter cet endroit mal famé. Vous allez donc devoir choisir votre nouvelle équipe. Le choix importe peu, vous pouvez décider d'essayer le nouveau perso ou alors de conserver l'équipe du départ. De toutes les façons, vous vous donnez rendez-vous à l'ascenseur du 66e étage. Avant de quitter la salle de l'affrontement contre le boss, récupérez la materia «Talent de l'ennemi» et parlez au sous-fifre restant. Celui-ci vous donnera la carte d'accès au 68e étage. Quatre Potions seront également à récupérer à cet étage. Vous pouvez maintenant aller à l'ascenseur du 66e étage.

SAUVEGARDE 2-04

Dans cet ascenseur, vous vous retrouverez piégés et serez emmenés devant le Président. Vous voilà capturés. Vous vous retrouvez dans les cellules du 67e étage. Discutez avec tout le monde en commençant par Tifa puis en vous rapprochant de la porte de votre cellule. Ceci fait, vous pourrez dormir.

LA MORT DU PRÉSIDENT DE LA SHINRA

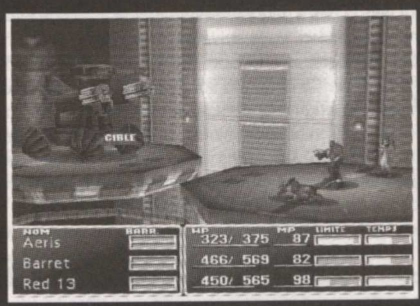
À votre réveil, vous vous apercevrez que la porte de votre cellule est ouverte. Sortez, allez constater la mort de votre gardien puis revenez réveiller Tifa. Suivez celle-ci et récupérez la clé des cellules sur le corps du gardien. Rameutez tout le monde et dirigez-vous vers l'ascenseur de cet étage. Profitez-en pour faire le point dans le partage des



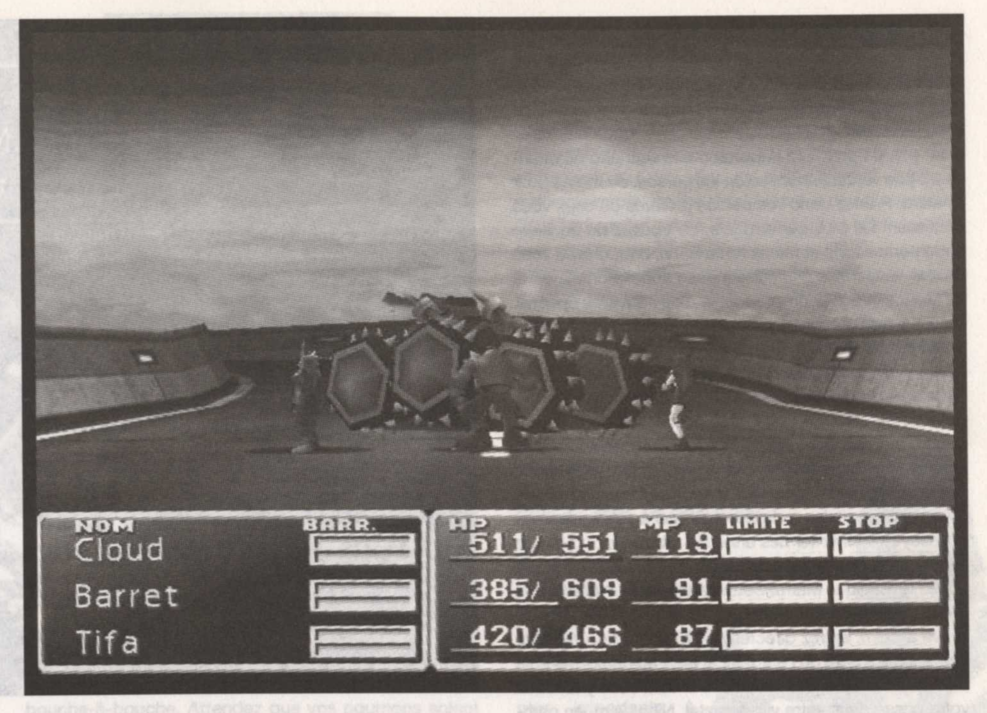
materias de vos persos. Arrangez-vous pour placer une materia d'Éclair sur Aeris ou encore Red 13. Dans le laboratoire où se trouve l'ascenseur menant au 68e étage, vous découvrirez que Jenova s'est échappé de sa prison. Suivez alors les traces de sang jusqu'au 70e étage. Vous aurez deux points de sauvegarde sur votre chemin. Profitez-en, car la bataille sera rude. Arrivé au 70e étage, vous découvrirez le Président, tué par Sephiroth. S'ensuit une scène tournante où vous ferez la connaissance de Rufus, le vice-président de l'Empire. Ensuite, discutez avec tous les persos avant de prendre la porte du haut de l'écran, menant à l'extérieur. Cloud décide de se battre contre le nouveau président tout seul et charge Barret d'emmener Aeris en lieu sûr. Tifa décide d'attendre Cloud au 69e étage. Vous allez donc vous charger de ramener les trois autres au rez-de-chaussée du building. Sauvegardez puis prenez le temps de réarmer vos persos. Vous pourrez même prendre les materias et autres accessoires de Cloud et de Tifa. Placez Aeris et Red 13 en position de garde dans le menu Options. Ensuite placez-leur les materias d'Éclair si ce n'est déjà fait. Enfin, entrez dans l'ascenseur du 69e étage. Vous allez devoir affronter deux boss à la suite durant la descente de l'ascenseur.

BOSS 6/7 : CENT ARTILLEURS ET HÉLIMITRAILLEUSES

LV : 18 - HP : 1600 - MP : 0
LV : 19 - HP : 1000 - MP : 0
Les techniques pour battre ces deux boss sont à peu près similaires. Aeris et Red 13 ne pourront pas atteindre les boss par des attaques normales. Chargez-les donc d'attaquer par des sorts d'Éclair. Barret, lui, pourra attaquer normalement. Si vous avez eu la bonne idée de placer les deux mages en position défensive avant le combat, les dégâts que leur infligeront les boss seront divisés par deux. Chargez l'un de ces persos de la Guérison de Barret, et tout devrait se passer au mieux.

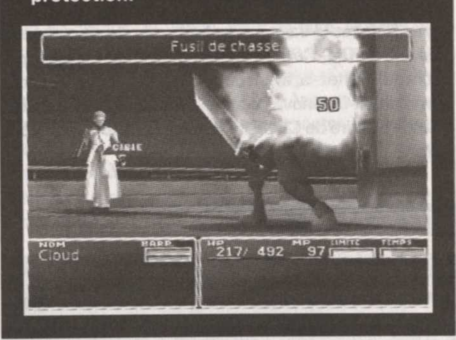






BOSS 8 : RUFUS

LV : 21 - HP : 500 - MP :0
Cloud va devoir affronter Rufus. Avant l'affrontement, vous pourrez paramétrer votre perso. Récupérez donc les matérias et autres objets de votre précédente équipe. Aucune technique particulière ne sera nécessaire pour le battre. À vous de choisir donc. Commencez par tuer la panthère avant de l'attaquer. Vous gagnerez un gilet de protection et une source de protection.



LA COURSE-PURSUITE

Après avoir fait fuir Rufus, retournez au 69e étage rejoindre Tifa.

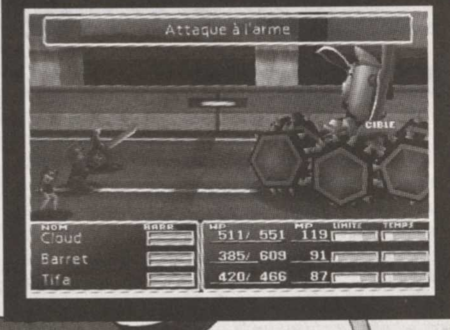
SAUVEGARDE 2-05

Avec elle, vous rejoindrez vos compagnons qui devraient maintenant être arrivés sains et saufs au rez-de-chaussée de l'immeuble. Avant de commencer la course sur l'autoroute, il vous est conseillé d'armer convenablement votre équipe. Placez la matéria de Guérison associée à «Tout» ainsi qu'une matéria d'Éclair pour l'attaque. Si vous avez un perso de faible HP, placez la materia d'El. Base associée à la materia de Feu sur sa protection. Cela lui permettra de résister aux attaques de Feu. Vous pouvez maintenant passer à la phase de course-poursuite. Le principe de la course est simple. Il vous faut protéger la camionnette dans laquelle se trouvent vos compagnons. Vous incarnez alors Cloud au volant d'une moto. Pour empêcher les motos ennemies de s'acharner sur la camionnette, il vous faudra frapper à droite et à gauche en utilisant les touches du pavé numérique [.] et [Entr]. Attaquez de préférence les motos jaunes à l'arme et les motos rouges au corps à corps. Attention, car chaque coup reçu sera comptabilisé lors de l'affrontement contre le boss qui suivra.



BOSS 9 : MOTORBALL

LV : 19 - HP : 2600 - MP : 120
Le point faible de ce boss sera l'Éclair. Attaquez-le donc par des sorts Thunder et tout devrait bien se passer. Attention cependant à ses attaques de Feu qui enlèveront 220 HP à vos persos. N'oubliez donc pas les sorts de Guérison, si possible sur tous vos persos d'un coup. Après avoir vaincu Motorball, vous recevrez un Pendentif étoilé.



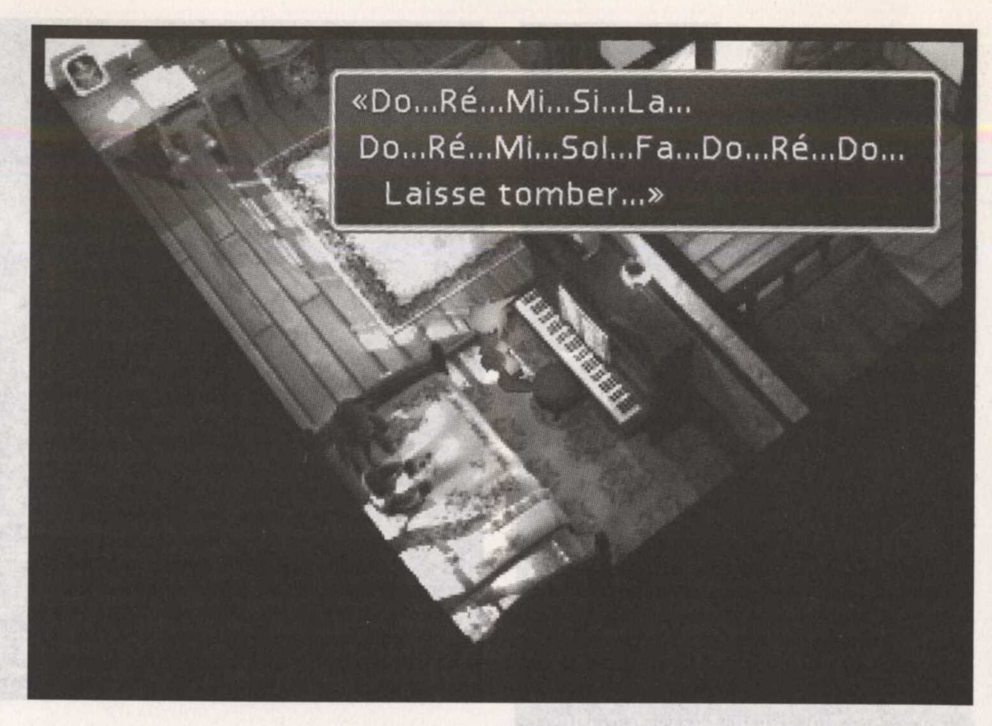
KALM

Après la course-poursuite et la chute du boss 9, vous voilà sortis de la ville de Midgar. Discutez avec tous les persos puis créez deux équipes. Le choix que vous ferez n'est pas de première importance, le scénario ne changeant pas véritablement selon les persos, du moins pour l'instant. Prenez donc vos persos préférés ou ceux vous paraissant les plus performants, ou trouvez un équilibre entre persos forts et moins forts. Enfin, bref, c'est à vous de voir. Une fois sur la carte (nous l'appellerons la carte du Monde), vous pourrez accéder à de nouvelles options. Vous pouvez d'abord sauvegarder où bon vous semble.

SAUVEGARDE 2-06

Après avoir sauvegardé votre partie, repérez-vous sur la carte en vue agrandie. Le point rouge clignotant est votre position actuelle. Le point situé au-dessus de vous, au départ, représente la ville de Midgar. Il vous faut aller tout d'abord au village de Kalm, situé un petit peu plus haut à droite sur la carte. Mais tout d'abord, placez la materia d'Apprentissage des sorts ennemis sur l'un de vos persos et essayez d'affronter des ennemis robotisés du nom de Swiper Customs. Vous pourrez alors apprendre l'attaque ennemie Magique Matra. Cette attaque sera très utile lors de vos prochains combats.

Arrivé à Kalm, entrez directement à l'auberge du village, située juste à côté de l'entrée. Là, allez au deuxième puis savourez la scène tournante qui s'ensuit. Vous y reverrez votre passé dans votre village natal, Nibelheim, en compagnie de Sephiroth. Dans le village de Nibelheim, discutez avec les deux soldats, puis avec Sephiroth avant de vous diriger vers le haut de l'écran. Vous allez pouvoir visiter le village de votre enfance. Le seul point vraiment important du jeu est que vous alliez dans la maison de Tifa et que vous jouiez du piano. Lorsque Tifa vous demandera si vous avez joué du piano, répondez que vous en avez un peu joué. Cloud jouera alors de lui-même. Notez les notes qui s'afficheront à l'écran à ce moment-là. Visitez les autres maisons ainsi que celle où vous habitiez. Parlez de votre mère à vos compagnons. Enfin, retournez à l'auberge et dormez, selon le conseil de Sephiroth.





LA MONTAGNE

Le lendemain, vous partez pour la montagne. Après la chute du pont sur lequel vous passiez, vous vous retrouvez sur un chemin abrupt. Continuez votre chemin en allant toujours vers le haut jusqu'à la fontaine Mako. Ensuite, vous arriverez devant un complexe. Entrez dans celui-ci, suivez les deux sortes de rames jusqu'au niveau de la poutre horizontale, sautez sur les chaînes, descendez puis suivez le chemin principal vers la droite. Suivez alors la scène tournante puis vous pourrez sauvegarder et faire une pause.

SAUVEGARDE 2-07

Dans votre passé, nous sommes le jour suivant la chute du pont. Vous apprenez que Sephiroth a disparu dans le manoir de Nibelheim, situé en haut à gauche dans le village. Entré dans le manoir, vous pourrez visiter les lieux à loisir, ce que je vous conseille de faire par avance. Une fois vos marques posées, prenez l'escalier du hall menant au premier étage puis allez vers la droite. Parlez au soldat, celui-ci vous expliquera la situation. Entrez alors dans la chambre de droite et placez-vous devant le mur de pierre du haut. Une entrée se découvrira. Pénétrez à l'intérieur de ce qui sera en fait une tour et descendez les escaliers en colimaçon. Une fois arrivé en bas, continuez votre chemin vers l'avant de l'écran jusqu'au bout, vous arriverez dans la bibliothèque souterraine du manoir. Savourez la scène tournante puis allez discuter avec Sephiroth. Celui-ci vous demandera de le laisser seul, ce que vous ferez. Faites alors mine de retourner hors du manoir. Après cela, suivez la scène tournante. Un jour après, retournez dans la bibliothèque auprès de Sephiroth. Après une scène tournante, sortez du manoir et allez constater le carnage. Dans la ville de Nibelheim en flammes, faites mine d'entrer dans votre maison natale. Après cela, suivez une scène tournante vous menant devant le complexe de la Montagne. Refaites le trajet menant au cœur de ce complexe puis suivez Tifa. Celle-ci se fera grièvement blesser par Sephiroth. Portez-la, avant de continuer à monter les escaliers menant à Jenova. Vous alliez combattre Sephiroth quand l'histoire de Cloud se termine brusquement. Vous voilà revenu au temps présent.

RETOUR AU PRÉSENT

Dans l'auberge de Kalm, Barret vous demande de vous préparer au départ. Suivez-le au rez-de-chaussée. Votre compagnon vous remettra alors un PHS que l'on pourrait traduire par téléphone portable. Sortez ensuite de l'auberge et visitez le village. Discutez avec les habitants. Vous apprendrez qu'une personne dont la description correspondrait à celle de Sephiroth se dirigerait vers l'Est. De plus, en fouillant dans les maisons de Kalm, vous devrez trouver un flacon d'Éther derrière la porte sous les escaliers, dans la maison près du «Inn», un autre dans le placard au premier étage de la maison qui est juste à droite de celle-ci. Vous trouverez un Pacificateur en haut des escaliers en colimaçon de la troisième maison. Dans la même maison, vous trouverez une Source de Protection dans l'armoire à côté de la petite fille au premier étage. Enfin, dans la maison de l'autre côté de la rue, vous trouverez de l'Éther derrière la porte sous les escaliers. Faites vos emplettes et, en cas de manque d'argent, sortez hors du village et combattez. Après cela, dirigez-vous vers l'est.



SAUVEGARDE 2-08



LA FERME DE CHOCOBOS

Dès votre sortie du village de Kalm, vérifiez votre position sur votre carte. Sachant que Sephiroth s'est dirigé vers l'est, le plus sage est de faire de même. Vous remarquerez un point vers le bas à gauche de votre position. Dirigez-vous donc vers celui-ci. Vous arriverez alors à la ferme de chocobos. Accostez le chocobo placé le plus près de vous dans l'enclos. Ce chocobo vous posera alors une question dans sa langue. Choisissez la réponse du haut. Tous les chocobos entameront alors une danse, après laquelle vous récupérerez la materia Choco/Mog. Puis allez dans l'étable du fond et achetez la materia d'Appel de chocobo, ce qui vous permettra d'attirer des chocobos en mode carte du Monde et ce, à condition de vous trouver sur les traces de pas marquant des passages fréquents de chocobos. Pour cela, parlez avec Choco Billy, demandez-lui de vous donner un chocobo puis dites-lui que la manière d'attraper les chocobos ne vous intéresse pas.

CAPTURE DE CHOCOBOS

Après avoir sauvegardé, il vous faudra capturer un chocobo pour espérer arriver à la mine de Mythril. Pour ce faire, achetez d'abord l'une des plantes pour chocobo que l'éleveur vous vendra puis marchez sur les traces de pas de



chocobos incrustées dans le sol environnant la ferme. Continuez la manip' jusqu'au commencement d'un combat. Si un des ennemis s'avère être un chocobo, surtout ne le frappez pas. Éliminez les autres ennemis s'il y en a, puis donnez la plante au chocobo via l'option Objet. Vous aurez alors capturé un chocobo.

LES MINES DE MYTHRIL

Monté sur votre chocobo, vous devriez repérer une sorte de désert vert pas très loin de la ferme. Mettez-vous en vue de profondeur et faites tourner celle-ci via les touches [3] ou [9] du pavé numérique. Dirigez-vous alors vers ce désert et vous verrez une entrée de grotte au flanc d'une chaîne de montagnes. Laissez partir votre chocobo puis entrez dans la grotte après la scène tournante du serpent décapité. Vous voilà à l'intérieur de la mine de Mythril. Dès l'entrée, dirigez-vous vers la droite, puis vers le haut. Au deuxième écran, sur les marches de pierre, vous pourrez récupérer un flacon d'Éther ainsi qu'une Tente dans un coffre situé en haut des marches. De plus, tout de suite à gauche de l'entrée, vous pourrez grimper à des lianes. En haut, vous pourrez récupérer la materia Longue Portée, ce qui vous permettra de ne pas perdre en force même lors d'attaques en position défensive. Revenez au premier écran et allez à gauche avant de continuer vers le bas. Vous y trouverez un coffre contenant une Source spirituelle. Remontez quelque peu vers le haut et prenez le chemin de gauche. Continuez tout le temps dans cette direction jusqu'au changement d'écran. Là, vous ferez connaissance avec les Turks. Un membre de ce groupe, Elena, se trahira en vous dévoilant leur projet d'aller au port de Junon. Après le départ des Turks, allez vers le haut et changez d'écran. Dans ce dernier, vous pourrez récupérer un flacon d'Élixir ainsi qu'une Potion. Revenez ensuite à l'écran précédent, prenez les lianes de gauche et sortez de la grotte par la porte ainsi accessible. Vous vous retrouverez alors de l'autre côté de la mine de Mythril, dans le secteur de Junon.

SAUVEGARDE 2-09

FORT CONDOR

Dès la sortie de la mine de Mythril, vérifiez votre emplacement sur la carte. Vous verrez un point orangé au sud de votre position actuelle représentant le fort du Condor. Vous n'êtes pas obligé d'y aller pour terminer le jeu, cependant cela vous permettra, beaucoup plus tard, de récupérer la materia Phénix. De plus, il vous sera possible de dormir à l'œil. Bon à savoir pour la suite.

VILLAGE DE JUNON

Pour aller au port de Junon, vous devrez d'abord traverser le village. Ce village ainsi que le port se trouvent un peu plus en haut à gauche du Fort du Condor. Discutez avec tous les villageois puis prenez les escaliers menant à la plage de gauche en contournant la première maison à partir de l'entrée. Placez également des materias de Poison si vous en possédez ainsi que des materias de Guérison HP sur vos persos. Après avoir discuté sur la plage avec Priscilla, une fille du village, vous allez devoir affronter le boss Bottomswell.

BOSS 10 : BOTTOMSWELL

LV : 23 - HP : 2500 - MP : 100
Ce boss volant dans les airs, les attaques à l'épée seront infructueuses. Seules les attaques à distance ainsi que magiques auront de l'effet sur lui. Le sort ayant le plus d'efficacité sur Bottomswell est l'Empoisonnement ou Bio. Lorsque le niveau de vie de ce boss baissera, celui-ci vous lancera deux types de sorts. Le premier créera une boule d'eau sur un de vos persos, étouffant celui-ci et lui enlevant petit à petit ses points de HP. Envoyez alors une attaque magique (Feu ou Éclair) sur la boule en question. L'autre sort est une grande vague engloutissant vos persos. Cette attaque leur enlèvera à chacun environ 110 HP, donc faites constamment attention et envoyez des cures de Guérison lorsque cela va mal.

DU VILLAGE DE JUNON AU PORT DE JUNON

À la mort de Bottomswell, vous récupérerez un Super poignet, accessoire qui augmentera la force d'un de vos perso de 10. Il va vous falloir réanimer Priscilla par un bouche-à-bouche. Attendez que vos poumons soient gonflés au maximum avant d'insuffler l'air. Cela ne devrait pas poser beaucoup de problèmes. Soyez patient, car cela prendra quand même un peu de temps. Suivez alors le vieillard et allez dans la première maison du village. Une femme vous invitera à dormir un peu. Si vous n'avez pas encore fait d'emplettes, remettez le sommeil à plus tard puis couchez-vous en retournant dans cette maison. Le jour suivant, Tifa viendra vous réveiller. Suivez-la et dirigez-vous vers le centre du village. Vous apercevrez alors toute votre équipe au grand complet. Discutez avec chacun puis montez les escaliers se trouvant à proximité. Priscilla vous remerciera de l'avoir sauvé et vous donnera la materia Shiva. Il vous faut maintenant atteindre le port de Junon situé au-dessus du village. Pour ce faire, Priscilla vous expliquera comment utiliser le dauphin. Pour arriver à sauter sur la plate-forme à l'aide de celui-ci, placez Cloud tout en bas et au milieu de l'écran. Appuyez ensuite sur la touche [.] du pavé numérique pour sauter. Vous devriez réussir sans problème. Dirigez-vous ensuite vers la gauche et suivez la scène cinématique.

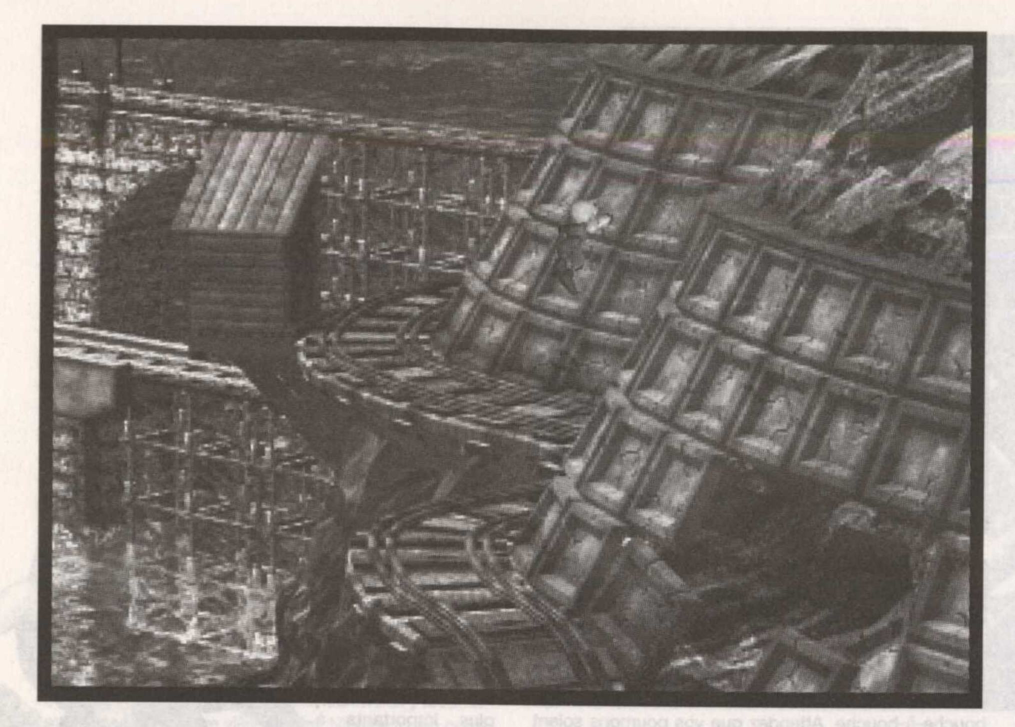
Arrivé sur la piste de décollage, continuez votre chemin vers le bas de l'écran. Vous devriez alors apercevoir un interrupteur jaune. Actionnez-le pour faire descendre une plateforme. Poursuivez ensuite votre route vers le bas de l'écran. Entrez dans le complexe puis partez immédiatement vers le bas de l'écran en courant, pour éviter de vous faire interpeller par le lieutenant. Cela vous évitera également d'écouter les explications de la parade à laquelle vous allez devoir participer. Ensuite, suivez le tracé de la route principale vers la gauche et ce, jusqu'à la deuxième parade. Dans la première phase de la parade, il va falloir vous aligner en rang avec les autres soldats. Ce n'est pas trop grave si vous n'arrivez pas à vous aligner au poil près, le tout étant de marcher à la bonne vitesse. Marchez donc normalement puis appuyez deux fois de suite sur le bouton Cercle à chaque affichage du texte d'ordre qui apparaîtra à l'écran. Selon les points d'audience obtenus, vous recevrez un objet différent en cadeau décrit ci-après.

Moins de 29% : une grenade
30 à 39% : 6 potions
40 à 49% : 6 flacons d'Éther
Plus de 50% : 5.000 Guils

Entre la première phase de la parade et la deuxième, vous pourrez vous balader dans la ville et acheter au passage quelques menus objets et armes. Les objets les plus importants à acheter sont les materias Ranimer et Guérir. Les armes vendues ne sont pas d'une importance vitale d'autant plus que vous pourrez en ramasser d'équivalentes par la suite. En prenant la troisième porte, parlez au garde dans le renfoncement puis descendez, vous verrez qu'il y a une materia Talent de l'ennemi dans la pièce. Au premier étage de cette maison, vous trouverez une Super Chance et une Source spirituelle ; au second, vous découvrirez une Source de Protection et une Source Pouvoir.

La deuxième phase de la parade consiste en une démonstration devant le nouveau président de l'Empire. Appuyez simplement sur les touches du pavé numérique comme vous l'ordon-





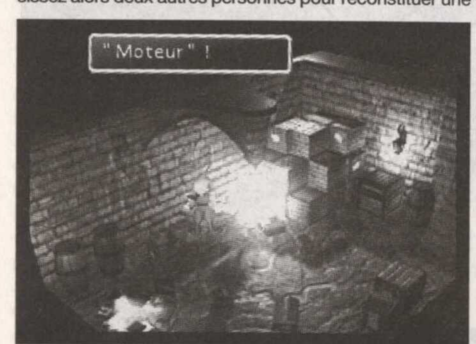
nera le lieutenant, en faisant attention au timing. Vous pourrez d'ailleurs vous entraîner avant cette phase, ce que je vous recommande. Selon le degré de réussite, Highdecker vous remettra un objet différent. Après la scène, il vous suffit d'entrer dans le bateau situé plus haut.

Moins de 50 points : lunettes d'argent
60 à 90 points : materia HP Up
Plus de 100 points : Force Eater (Arme ; Cloud).

Après une scène tournante, vous vous retrouvez dans la cale du bateau. Récupérez tout de suite le flacon d'Éther que vous trouverez dans le coffre de gauche. Ensuite, allez vers le haut et ramassez la materia «Tout» qui traîne à votre droite. Parlez ensuite à toutes les personnes se trouvant dans la cale. Vous apercevrez alors Aeris déguisée en soldat. Ensuite, montez sur le pont en prenant l'escalier de droite. Sur le pont, allez voir le soldat de droite. Vous reconnaîtrez Tifa également déguisée en soldat. Ensuite, allez parler au matelot et dites-lui qu'il vous manque quelque chose. Il vous vendra alors de la Potion (50 Guils) et de la Plume de Phénix (300 Guils). Continuez votre chemin vers la gauche et montez sur le ponton. Sauvegardez si vous le désirez (c'est même recommandé) et discutez avec Red 13 déguisé.

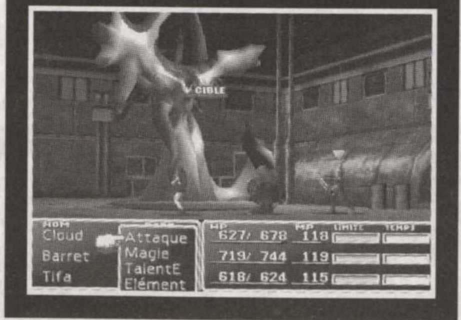
Sauvegarde 2-10

Vous remarquerez, en redescendant, que vous ne pouvez pas passer par la gauche, un soldat vous en empêchant. Parlez à celui-ci puis retournez dans la cale et discutez avec Aeris. Celle-ci vous parlera de Barret. Retournez ensuite sur le pont et vous remarquerez l'absence du soldat de gauche. Continuez maintenant votre chemin vers la gauche. Vous verrez alors Barret surveillant le président de l'Empire. Parlez avec lui jusqu'au déclenchement de l'alarme. Après une petite scène, repartez vers le pont de droite. Vous retrouverez alors tous vos compagnons. Choisissez alors deux autres personnes pour reconstituer une équipe. Le choix est vôtre mais n'oubliez pas de réarmer tout le monde selon vos besoins. Vous allez bientôt devoir affronter le boss Jenova Naissance, alors équipez-vous en conséquence. Placez une materia de Guérison sur deux de vos persos pour plus de sécurité. Placez également le perso le plus faible en HP en position défensive. Descendez vers la cale. Sans vous attarder, prenez la porte du haut puis, une fois arrivé dans la salle suivante, prenez l'échelle de gauche et allez récupérer l'arme Tailleur de vent pour Yufi, même si celle-ci ne fait pas partie de votre équipe. Puis après être redescendu par l'échelle, allez vers le fond de la salle. Vous allez maintenant affronter Jenova Naissance.



BOSS 11 : JENOVA NAISSANCE

LV : 25 - HP : 4000 - MP : 110
Ce boss possédera deux attaques, une attaque Laser et un sort Stop, arrêtant le perso cible. Sinon, ce boss n'a pas de points faibles à proprement parler. Attaquez à l'épée ou à la magie, comme bon vous semble. Remettez des cures de Guérison fréquemment sur vos persos et tout devrait aller pour le mieux. Une fois le boss éliminé, vous pourrez récupérer une Cape blanche. Demandez à Cloud d'expliquer plus en détail ses pensées puis récupérez la materia Ifrit placée derrière Cloud. Vous pouvez alors ressortir de la pièce.



COSTA-DEL-SOL

Arrivé dans le port de Costa-del-Sol, discutez avec tout le monde puis dirigez-vous vers le bas de l'écran jusqu'au niveau de l'hydravion. Partez alors vers la droite pour entrer dans la ville de Costa-del-Sol. Il n'y aura rien de bien important à faire dans cette ville si ce n'est quelques emplettes. Si vous manquez d'argent, vous pourrez toujours aller combattre dans les environs. Vous trouverez également trois objets dans le sous-sol de la première maison, un Moteur pour Tifa, un Super-Pouvoir et un Anneau de feu. Discutez également avec le professeur Hojo sur la plage. Vous apprendrez que celui-ci se dirige vers l'ouest, vers les montagnes de Corel.

LES MONTAGNES DE COREL

Pour atteindre les montagnes de Corel, il vous faudra vous diriger vers l'ouest. Regardez sur votre carte du Monde, repérez la ville de Costa-del-Sol dont vous ne devriez pas être très éloigné. Repérez alors le point situé un peu plus en haut à gauche de la ville. Ce point désigne les montagnes de Corel. Une fois entré dans les montagnes, vous trouverez une personne qui aurait vu passer Sephiroth. Continuez alors votre chemin vers le haut de l'écran. Après deux autres écrans, vous arriverez derrière une imposante bâtisse placée au centre de l'écran. Suivez le chemin menant à la bâtisse avant de descendre sans demander votre reste. Au changement d'écran suivant, continuez votre chemin en restant sur les rails. Par la suite, il vous arrivera de tomber des rails.

Sauvegarde 2-11



Appuyez alors sur les boutons droite ou gauche du pavé numérique ainsi que sur la touche «Entr». Vous pourrez récupérer deux objets, un pendentif étoilé ainsi qu'une arme pour Aeris, le Bâton de magicien. Sauvegardez votre partie avant de continuer. Un peu plus loin, un aiguillage séparera le chemin en deux. Prenez le chemin menant vers le haut pour aller récupérer le coffre dans lequel vous trouverez un objet pour Barret. Redescendez vers l'aiguillage et prenez l'autre chemin. Continuez votre route par le bas. Vous croiserez alors un nouvel aiguillage. Prenez le passage du haut, qui va vers la gauche, pour récupérer un flacon d'Éther Turbo et une materia de Transformation. Revenez ensuite sur vos pas et repartez vers la droite, en prenant le passage du haut. Arrivé à l'écran suivant, vous distinguerez les deux autres persos de votre groupe (ceux que vous n'avez pas sélectionnés dans votre équipe). Ceux-ci sont bloqués par un pont-levis. Traversez donc le pont sur lequel vous vous trouvez et continuez vers la droite. Au premier plan, vous pourrez apercevoir une sorte de petite cabane. À l'intérieur, se trouve l'interrupteur activant le pont-levis. Une fois celui-ci activé, les persos bloqués continueront leur chemin. En grimpant la paroi de droite, vous pourrez aller chercher un trésor mais il vous faudra alors affronter la colère du propriétaire des lieux. Revenez ensuite sur vos pas puis prenez le chemin du bas au dernier aiguillage. Pour le reste, cela ne devrait pas poser de problème et il vous faudra traverser un pont suspendu avant d'arriver au village de Corel-Nord.

COREL-NORD

Rien de bien spécial à faire dans ce village, si ce n'est du tourisme et un petit topo sur le passé de Barret. Achetez ce qu'il vous faut, discutez avec tout le monde en vous réservant 3.000 Guils pour le casino de Gold-Saucer. Pour vous y rendre, il vous faudra emprunter le funiculaire situé en bas à gauche du bled.

CASINO DE GOLD SAUCER

Dans le Casino, choisissez un perso. Celui-ci accompagnera Cloud. Allez ensuite dans l'attraction Speed où vous rencontrerez Dio, le gérant du Casino. Puis prenez la porte menant à l'attraction Wonder. Vous y ferez la connaissance de Cait Sith, sorte de chat robotisé qui va finalement se joindre à vous. Ce nouveau perso possédera entre autres la materia d'Hypnose. Avec ce perso, il ne vous reste plus qu'à aller à l'attraction Battle qui vous mènera malgré vous à la prison de Corel.

LA PRISON DE COREL

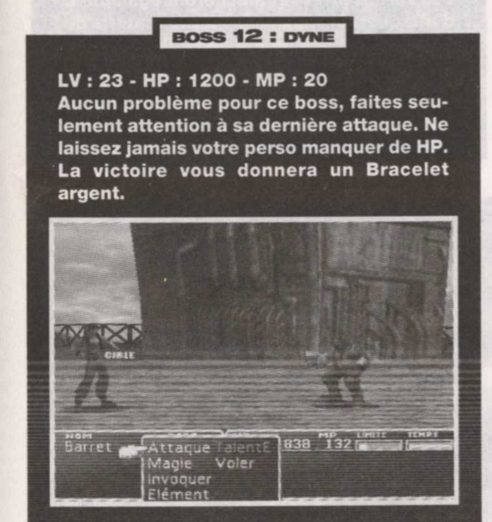
En fait de prison, la prison de Corel est un vaste désert. De l'endroit où vous atterrirez, il vous faudra aller vers le bas de l'écran. Là, vous pourrez entre autres sauvegarder votre partie.

SAUVEGARDE 2-12

Puis descendez encore et discutez plusieurs fois de suite avec les trois personnes assises par terre. Tout ce qu'elles diront ne sera que mensonges mais vous pourrez obtenir de bonnes informations en inversant toutes les réponses. Puis dirigez-vous vers la maison de droite située un peu plus bas. Vous y rencontrerez Barret qui vous racontera un peu son passé. Puis, accompagné de Barret, allez voir Coates dans la caravane du bas de l'écran. Celui-ci vous expliquera comment sortir de la prison. Cependant, il vous faut avant tout trouver le boss de cette prison. Pour cela, revenez dans le premier écran en haut de la prison et partez vers le haut, en passant par l'entrée grillagée située à gauche et devant laquelle un perso sera étendu. Dans l'écran suivant, vous apercevrez une personne marchant dans le désert, à votre droite. Parlez-lui puis continuez vers la droite après avoir placé des materia de Guérison, d'Apprentissage de sorts ennemis ainsi qu'une materia d'Entité de type Ifrit sur Barret. Vous arriverez dans une sorte de dépotoir à ferraille. Sans vous attarder ici, allez vers le haut. À l'écran suivant se déclenchera une scène tournante à la suite de laquelle Barret va devoir affronter Dyne.

BOSS 12 : DYNE

LV : 23 - HP : 1200 - MP : 20
Aucun problème pour ce boss, faites seulement attention à sa dernière attaque. Ne laissez jamais votre perso manquer de HP. La victoire vous donnera un Bracelet argent.



COURSE DE CHOCOBOS

Après l'affrontement, Cloud va devoir participer à une course de chocobos et arriver premier pour pouvoir sortir de la prison. Une fois dans la salle des participants, vous pourrez récupérer une materia Ramu. Quoi qu'il arrive, il vous faudra participer deux fois à la course. Il n'est donc pas très important d'arriver premier à la première. Pour gagner la course, sachez que vous pouvez tricher en laissant les touches [3] et [1] du pavé numérique appuyées. Votre chocobo ne perdra pas alors de points de vitalité. Attention cependant, car si vous utilisez le mode Sprint, la barre de vitalité baissera quand même. Une fois la course gagnée, Dio libèrera Cloud ainsi que ses compagnons et leur donnera également un Buggy. Avec ce dernier, il vous sera possible de traverser le désert ainsi que le petit cours d'eau. Repérez votre position sur la carte du Monde. Vous devriez vous trouver pas loin de Gold-Saucer. Au sud de ce point se trouve la jungle de Gongaga, où doit se trouver Sephiroth, selon Dio.



LA JUNGLE DE GONGAGA

En cours de route à bord de votre buggy, et lors d'une traversée de forêt, il vous arrivera peut-être de rencontrer une ennemie peu banale. Battez-la d'abord. Ensuite, elle vous posera une série de questions. Répondez correctement et vous posséderez un nouveau perso du nom de Yufi. Les réponses correctes sont les suivantes.
À la 1re question : ça ne m'intéresse pas (2e choix)
À la 2e question : tu as la trouille (1er choix)
À la 3e question : attendre un moment (2e choix)
À la 4e question : c'est ça (1er choix)
À la 5e question : dépêchons-nous (2e choix).

SAUVEGARDE 2-13

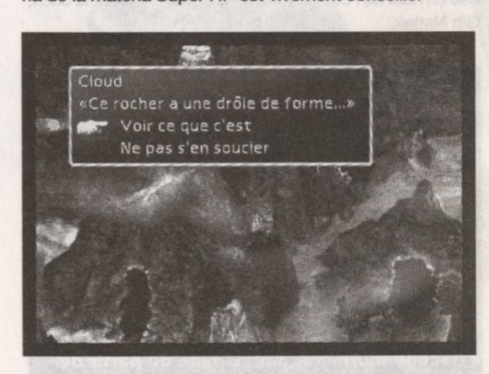
Arrivé dans le premier écran de la Jungle, vous rencontrerez trois membres de la Turks. Vous allez immédiatement devoir combattre deux d'entre eux, Rude et Reno. Vous n'aurez aucun problème particulier pour les battre et cela vous fera gagner un Conte de fées et une Potion-X. Après le combat, prenez le chemin vers le haut. Au deuxième écran, vous pourrez récupérer la materia Titan en allant voir ce que regardaient vos ennemis. Revenez au croisement des chemins et prenez cette fois celui de gauche pour dénicher une matéria «Coup mortel». Dans cet écran, choisissez cette fois le chemin de droite qui vous emmènera au village de Gongaga. Allez dans toutes les maisons, faites vos emplettes, remettez-vous de la vie, enfin profitez de ce village pour refaire le point. Dans l'hôtel, vous trouverez une Potion-X dans un coffre et un Mégaphone blanc chez le vieil homme.

LE VILLAGE DE COSMO CANYON

Avec votre buggy, allez toujours vers l'ouest avant de remonter un peu vers le nord. Vous arriverez au village de Cosmo-Canyon.

SAUVEGARDE 2-14

Là, allez voir le chef du village, Bugen Bagen, grand-père adoptif de Red 13. Après cela, choisissez deux autres persos et retournez voir le chef. Celui-ci vous fera une démonstration de son savoir. Ensuite, faites vos emplettes, discutez avec tout le monde. L'achat au magasin de materia de la materia Super HP est vivement conseillé.



LES GROTTES DE COSMO-CANYON

Ensuite, retournez en bas du village et parlez avec les autres persos, entourant le feu. Après en avoir fait le tour, vous verrez s'afficher le dialogue de Red 13 disant du mal de son père. Bugen Bagen va alors apparaître et vous emmener dans les grottes scellées de Cosmo-Canyon. Après avoir fait une sauvegarde et vérifié l'état de vos persos, rejoignez le chef devant la porte scellée où se trouvait auparavant un jeune garçon.

SAUVEGARDE 2-15

Descendez les différentes échelles et cordes avant de partir vers la droite et continuez dans la même direction à l'écran suivant. Vous verrez sur le chemin une première entrée de grotte que vous éviterez puis une deuxième en remontant un peu après. Celle-ci est d'ailleurs

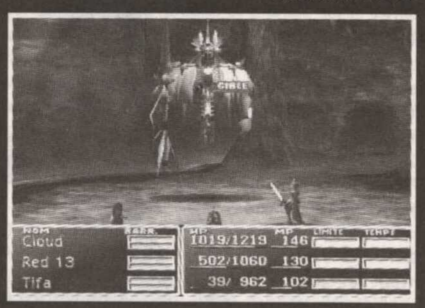


placée à une sorte de carrefour. Entrez dans celle-ci et activez l'interrupteur. Un passage s'ouvrira alors un peu plus haut. Entrez et allez à l'écran suivant. Allez tout droit puis à gauche au premier carrefour. Attention à ne pas glisser sur l'huile répandue sur votre route. Pour ce faire, marchez normalement et aux bords. Redescendez alors par la droite et revenez à l'écran précédent pour aller récupérer la materia «Effet supplémentaire». Reprenez ensuite le chemin dans le sens inverse et prenez le chemin de droite menant vers le haut de l'écran. Descendez alors les marches centrales pour aller récupérer une arme pour Cait Sith, le Mégaphone noir ainsi qu'un flacon d'Éther. Remontez les marches puis prenez le passage menant à l'écran suivant, situé en haut à gauche. Dans cet écran, vous aurez en gros trois objets à récupérer. Pour y arriver, prenez d'abord la deuxième porte en partant de la gauche. Traversez la toile d'araignée puis revenez vers le bas en contournant par la gauche. Dans le tunnel du bas se trouve un passage secret vous permettant d'atteindre le premier coffre où se trouve un Anneau fée. Revenez ensuite sur vos pas et prenez cette fois la deuxième porte en partant de la droite et allez récupérer le deuxième objet, une Potion-X. Revenez encore sur vos pas et reprenez la porte du début. Traversez la dernière toile d'araignée puis rapprochez-vous de la porte de sortie de cet écran, et plus exactement au niveau du troisième et dernier coffre. En forçant le passage vers la gauche à ce niveau, vous pourrez atteindre le coffre dans lequel vous récupérerez un Éther Turbo. Avant de prendre la porte menant au dernier écran, placez des materias de Guérison HP ou encore vérifiez que vous possédez bien un Potion-X ou encore un Élixir. Dans le dernier écran, dirigez-vous vers la figure de pierre placée en haut de l'écran. Vous allez devoir affronter le boss, Gih Nattak.

BOSS 13 : GIH NATTAK

LV : 29 - HP : 5500 - MP : 200
Le point faible de ce boss, ce sont les cures de Guérison. Pour le battre en un seul coup, donnez-lui un Potion-X sans vous préoccuper des deux feux follets. Le boss mourra sur le champ... enfin, après avoir attaqué une fois, en réalité, vous permettant d'obtenir un bâton de sage. Après avoir battu le boss, récupérez la materia de Gravité posée devant vous puis suivez les autres vers le haut de l'écran. Après la scène tournante, faites mine de partir de Cosmo-Canyon. Red 13 voudra alors se joindre à vous.

SAUVEGARDE 3-01



LE VILLAGE DE NIBELHEIM

Pour accéder au village de Nibelheim, partez simplement vers le nord dès la sortie du village de Cosmo-Canyon. Avant d'entrer dans le village, vous pouvez joindre Tifa à votre équipe. Par ailleurs, une fois dans le village, constatez par vous-même comme tout est étrange. Discutez avec toutes les personnes se trouvant là. Vous remarquerez que rien ne coïncide avec le passé de Cloud sinon les lieux. En allant dans la deuxième maison à droite, vous obtiendrez un Éther turbo et un Poing de platine en discutant avec les persos. Dans le grand magasin, vous obtiendrez de la même manière un Élixir. Dans l'hôtel, une autre de ces créatures vous fournira une Source de chance. Dans la maison la plus au sud à droite, les encapuchonnés du premier étage vous donneront une Superchance. Avant de vous lancer dans les montagnes de Nibel, vous avez la possibilité de lier connaissance avec un nouveau compagnon, Vincent. Sachez que vous n'êtes pas obligé de le rencontrer maintenant. Du reste, je vous le conseille, les ennemis apparaissant dans le manoir étant à l'heure actuel un peu embêtants à battre. Mais si vous en avez le courage, allez-y.



LA RECHERCHE DE VINCENT

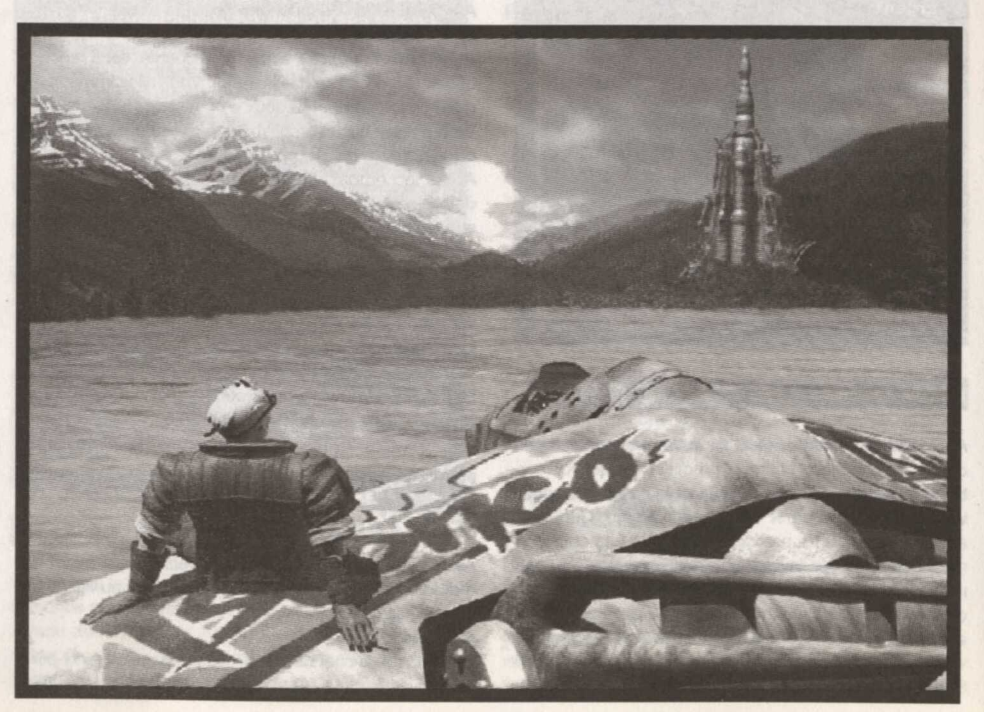
Vous devez connaître ce manoir puisque vous avez dû assister au passé de Cloud et de Sephiroth précédemment dans le jeu. En fait, il vous faut résoudre quatre énigmes pour ouvrir la porte d'un coffre blindé dans lequel se trouvera une clé. Vous pouvez essayer de résoudre vous-même les quatre énigmes ; sinon, allez directement au coffre et entrez la combinaison suivante.

1. Vers la droite : 36.
2. Vers la gauche : 10.
3. Vers la droite : 59.
4. Vers la droite : 97.

La porte s'ouvrira alors et vous devrez affronter un boss du nom de Lost Number.

BOSS DU MANOIR DE NIBELHEIM : LOST NUMBER

LV : 35 - HP : 7000 - MP : 300
Le point faible de ce perso sera le poison. Attaquez-le donc via la materia de Poison. Les sorts d'arrêt l'empêcheront également d'attaquer. Si vous possédez la materia de Temps, c'est le moment de l'utiliser. Après avoir battu ce boss, vous obtiendrez la Mémoire Cosmos. Récupérez ensuite la clé du sous-sol dans le coffre. Récupérez également la materia Odin.



VINCENT

Avant de prendre le passage menant au sous-sol, n'oubliez pas d'ouvrir tous les coffres, il y en a quatre. Vous pourrez récupérer alors trois armes, un Mégaphone d'argent, une Vipère jumelle et un Lanceur adversaire ainsi qu'un objet, la Super magie. Rendez-vous alors dans le sous-sol du manoir et allez dans la salle située avant la bibliothèque. Dans cette salle, vous trouverez un cercueil contenant Vincent. Acharnez-vous à lui parler jusqu'à ce qu'il vous demande inlassablement de le laisser dormir. Sortez alors de la salle et allez dans la bibliothèque. Dans celle-ci, Sephiroth vous donnera la materia de Destruction. Revenez ensuite sur vos pas et faites mine de remonter vers le rez-de-chaussée. Vincent se joindra alors à vous.

COMPLEXE DE MAKO

Ressortez du manoir, sauvegardez votre partie puis dirigez-vous vers les montagnes de Nibelheim situées en haut du manoir.

Sauvegarde 3-02

Au premier écran, vous pourrez apercevoir une sorte de long chemin de pierre. Suivez celui-ci jusqu'au premier croisement. Là, prenez le chemin menant vers le haut et allez récupérer une arme pour Cloud, le Sabre rune. Même si cette nouvelle arme est plus puissante, n'en armez pas Cloud tout de suite, les ennemis de cette partie étant parfois immunisés. Revenez ensuite au croisement et reprenez votre route vers la gauche. Au prochain croisement juste avant le pont, partez vers le haut et allez récupérer une arme pour Red 13. Une fois l'arme récupérée, revenez au deuxième croisement et traversez le pont de gauche. Après avoir traversé le pont suspendu, vous arriverez en haut à droite d'une vaste salle. À gauche, vous apercevrez cinq tubes numérotés de un à cinq. Surtout ne les empruntez pas tout de suite mais prenez les escaliers puis la première échelle pour descendre. Au bas de l'échelle se trouvera une plate-forme au bout de laquelle vous apercevrez une échelle repliée. Dépliez celle-ci. Maintenant, même en allant tout en bas de la salle, vous aurez toujours le moyen de revenir en haut. Pour récupérer tous les objets de la salle – il y en a deux –, vous devrez emprunter les tubes numérotés. Le tube 4 vous emmènera devant le coffre placé en bas à gauche de l'écran. Dans celui-ci, vous pourrez récupérer une materia «Tout». Par le tube 2, vous récupérerez une arme pour Tifa, l'Arme de pouvoir. En empruntant le tube 1, vous arriverez en bas de l'écran. Partez alors vers la droite pour sauvegarder avant d'affronter un boss, Materia Keeper.

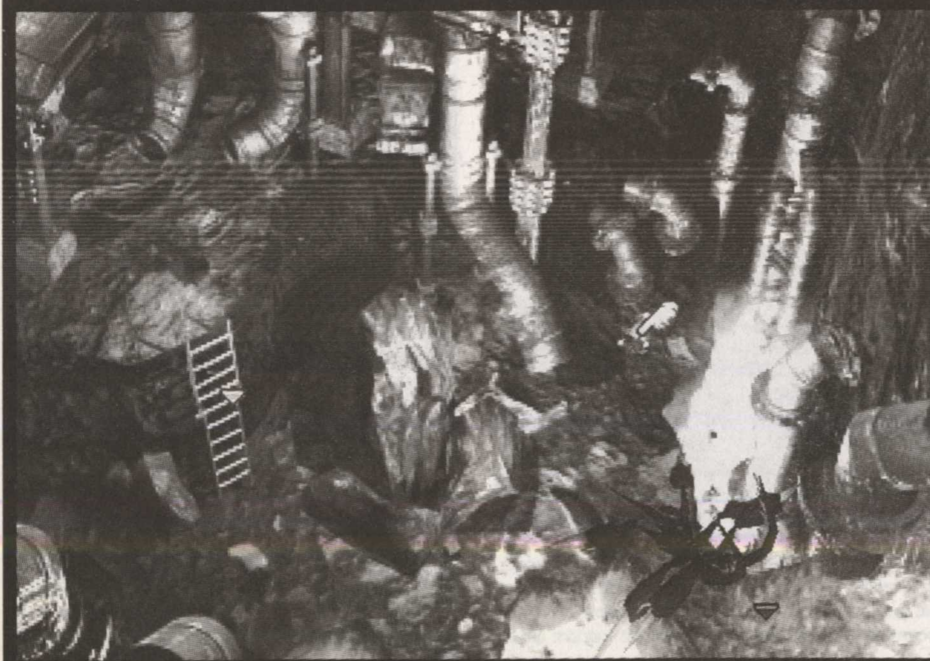


Sauvegarde 3-03

En battant celui-ci, vous récupérerez un Anneau de pierres puis la materia Contre-attaque.

BOSS 14 : MATERIA KEEPER

LV : 38 - HP : 8400 - MP : 300
Empoisonnez ce boss via la materia de Poison. Ensuite, attaquez-le avec la materia d'Entité Chocobo & Moogly pour le stopper. Il ne vous restera plus qu'à l'attaquer à l'arme.





MONTAGNES DE NIBELHEIM

Vous verrez deux sorties en bas de la salle. Celle de droite vous emmènera directement de l'autre côté des montagnes, sur la carte du Monde. Vous pouvez choisir de partir directement sans récupérer les objets traînant dans les niveaux suivants, accessibles en prenant la sortie de gauche. Dans ces niveaux, vous pourrez récupérer, dans l'ordre, un flacon d'Élixir, une materia El. Base et enfin une arme pour Vincent, le CR. d'embuscade. Vous ne rencontrerez aucune difficulté majeure pour aller chercher ces objets. Simplement, il vous faudra revenir sur vos pas pour accéder à l'autre versant de la montagne. Un raccourci se trouve d'ailleurs derrière l'édifice central dans lequel vous avez combattu Sephiroth par le passé. Celui-ci vous ramènera dans la salle aux échelles.

VILLAGE DE LA FUSÉE

Pour accéder à ce village, il vous faut aller vers l'ouest et remonter vers le nord en contournant la chaîne de montagnes. Vous arriverez alors au village de la Fusée. Dans la maison complètement à droite, vous trouverez une Source de pouvoir. Allez discuter avec le vieil homme près de la maison de gauche et répondez-lui que vous acceptez d'aller y jeter un coup d'œil. Il vous donnera ensuite un Yoshiyuki, une arme pour Cloud. Faites vos emplettes et tout le reste avant d'aller dans la maison de Cid qui se trouve en haut du village. Vous y trouverez un Bras-vis, une arme pour Barret, dans un coffre.

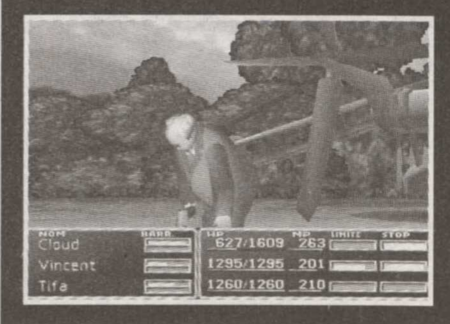
Prenez ensuite la porte du haut et admirez l'avion du capitaine, le "Bronco". Une fille du nom de Shera vous apprendra que vous pourrez trouver Cid dans la fusée. Une fois arrivé devant la fusée qui se trouve tout en haut du village, grimpez toutes les échelles et parlez à Cid.

SAUVEGARDE 3-04

Ensuite, retournez à la maison de celui-ci et discutez avec Shera. Arriveront ensuite les hommes de l'Empire. Sortez de la maison puis revenez après la scène tournante. Sortez voir l'avion et parlez à Palmer. Vous allez devoir affronter Palmer.

BOSS 15 : PALMER

LV : 38 - HP : 6000 - MP : 240
Palmer possède un pistolet magique qui permet de lancer des sorts de Feu, de Glace et d'Éclair mais en nombre limité. Si vous avez acheté la materia Barrière, vous pouvez l'utiliser ici. Vous pouvez également attendre que Palmer ait usé ses réserves de balles en patientant avec des cures de Guérison. Vous pourrez alors l'éliminer sans peine et récupérer une Veste d'Éden.







LE CASINO

Après la scène cinématique suivante, partez à bord de votre véhicule vers le casino de Gold-Saucer. Il vous faudra abandonner momentanément le Bronco sur la plage la plus proche du casino et continuer à pied jusqu'au village de Corel-Nord. Ensuite, reprenez le téléphérique menant au casino. Là, allez à l'attraction Battle, montez et prenez le passage de droite qui mène au «Dio's Show Room». Regardez la Clé de pierre puis discutez avec Dio dans la salle d'exposition. Celui-ci proposera de vous donner la Clé de pierre à condition de survivre à ses gladiateurs. Cloud va donc devoir affronter plusieurs ennemis à la queue leu leu. Pour obtenir la Clé de pierre, vous n'aurez pas grand-chose à faire car même en perdant le premier combat, Dio vous remettra la pierre. Si vous gagnez huit combats à la suite, il vous donnera en plus une Plume de chocobo et un Gilet de protection. Lors d'une soirée galante soit avec Tifa, soit avec Aeris, vous devrez jouer dans une pièce de théâtre. Le seul moyen de la voir se conclure par une fin heureuse est de choisir d'abord le Magicien et de lui demander le point faible du Roi Dragon et ensuite d'embrasser la princesse. De toute façon, cela n'a aucune influence sur le cours du jeu, alors essayez toutes les possibilités. Après avoir vu Cait Sith, poursuivez-le pour découvrir sa véritable identité. De retour dans votre chambre d'hôtel, vous trouverez un Élixir dans le petit bar à droite de la fenêtre. Vous pourrez ensuite partir et devrez vous rendre au temple des Ancêtres, sorte de temple maya situé au sud-est du casino.

SAUVEGARDE 3-05

Il vous faudra donc traverser l'océan de gauche à droite et atteindre l'île du Sud-Est. De la plage, vous devriez aisément repérer le temple.

LE LABYRINTHE DE PIERRE

Après avoir mis la Clé de pierre sur l'autel, vous vous retrouvez à l'entrée d'un dédale de pierre, véritable labyrinthe visuel. Le chemin le plus court est le suivant : première à gauche, descendez la pente, entrez sous l'arche, descendez les vignes puis passez sous les escaliers pour aller récupérer un Trident pour Cid, continuez vers la droite de l'écran et montez le long des vignes. Poursuivez le vieillard en montant successivement les vignes puis l'escalier puis allez chercher le Super-Esprit. Entrez ensuite dans le passage par où est parti le vieil homme. Prenez le Fusil argent pour Vincent puis discutez deux fois avec le vieillard. Ressortez, reprenez les escaliers de gauche, redescendez par les lianes de droite et passez sous l'arche, récupérez un Éther Turbo. Continuez à descendre en empruntant les longs escaliers et suivez l'unique chemin menant au deuxième groupement de lianes. Ramassez le Punch foudroyant pour Barret au passage. Avant de suivre à nouveau le vieillard, allez chercher la matéria de Chance. Revenez alors au niveau des lianes précédemment citées et empruntez l'arche de gauche. Vous arrivez maintenant dans un long couloir. Pour le traverser, il vous faut passer sous des pierres successives. Au passage, vous pourrez ramasser la materia de Transformation. Après la séquence avec Sephiroth, vous aurez l'occasion de retrouver le vieil homme.

SAUVEGARDE 3-06

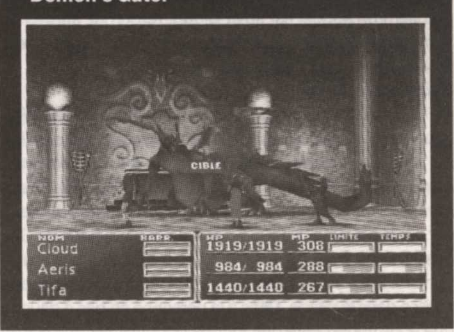
De l'autre côté du couloir, vous accéderez à la tour des Temps.

LA TOUR DES TEMPS

Dans la tour des Temps, vous allez devoir bouger des aiguilles pour passer d'une porte à l'autre. Il y a en tout douze portes numérotées. Les portes à éviter car inutiles sont les portes 1, 2, 3, 9 et 11. Derrière les portes 4, 5, 7 et 8 vous récupérerez dans l'ordre une Garde de princesse pour Aeris, un Ruban, une Conque (une arme pour Cait Sith) et un Mégalixir. Si vous tombez dans le puits de la tour, vous atterrirez dans la salle dont la porte était scellée. Après un petit combat, vous récupérerez le Coup d'ongle, une arme pour Cloud. Sachez qu'en laissant le maître du Temps bouger les aiguilles, vous bénéficierez d'une plus grande précision et d'un gain de temps. Le plus simple sera donc de placer d'abord l'aiguille des heures devant vous. Ensuite, en jouant avec les déplacements prédéfinis par le Maître, vous arriverez à placer l'aiguille des minutes devant la porte de votre choix sans pour autant que l'aiguille des heures se déplace. La porte 6 vous permettra de récupérer une clé, indispensable pour accéder au cœur du temple. Pour attraper celle-ci, il vous faudra jouer à cache-cache avec le vieillard. Dans cette salle, vous pourrez récupérer le Gant de travail. Vous remarquerez que celui-ci part par l'entrée la plus en haut à gauche à chaque fois que vous arrivez dans cette salle. Il vous suffit alors d'emprunter la deuxième entrée en partant de la droite de l'étage central. Vous récupérerez alors la clé menant au cœur du temple. La porte correspondante se trouve d'ailleurs dans cette salle.

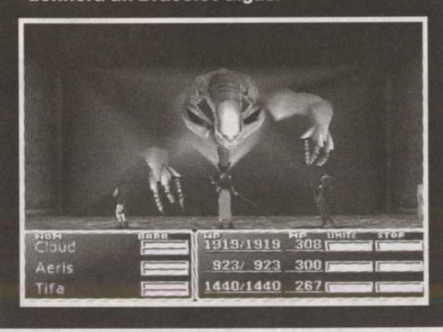
BOSS 16 : DRAGON ROUGE

LV : 39 - HP : 6800 - MP : 300
Ce boss vous attaquera essentiellement au Feu. Il vous suffit donc de posséder un accessoire de feu ou encore d'associer la materia d'El. Base à celle de Feu sur les protections de vos persos. Ajoutez à cela les classiques sorts de Guérison et le tour est joué. Cela vous fera gagner un Bracelet dragon.
Après avoir abattu Dragon Rouge, récupérez la materia de l'Entité Bahamut puis partez à droite pour récupérer la Matéria noire sur l'autel. Revenez dans la tour des Temps après le dialogue entre Cloud et Cait Sith et prenez la porte 12 après avoir placé les materias de Généralisation et de Barrière. C'est également le bon moment pour placer la materia d'Entité Bahamut. Équipez également vos persos avec de bonnes armes, du genre puissantes mais sans trou à materia que vous avez dû ramasser dans ce monde. Derrière la porte 6 vous attend un autre boss, le Demon's Gate.



BOSS 17 : DEMON'S GATE

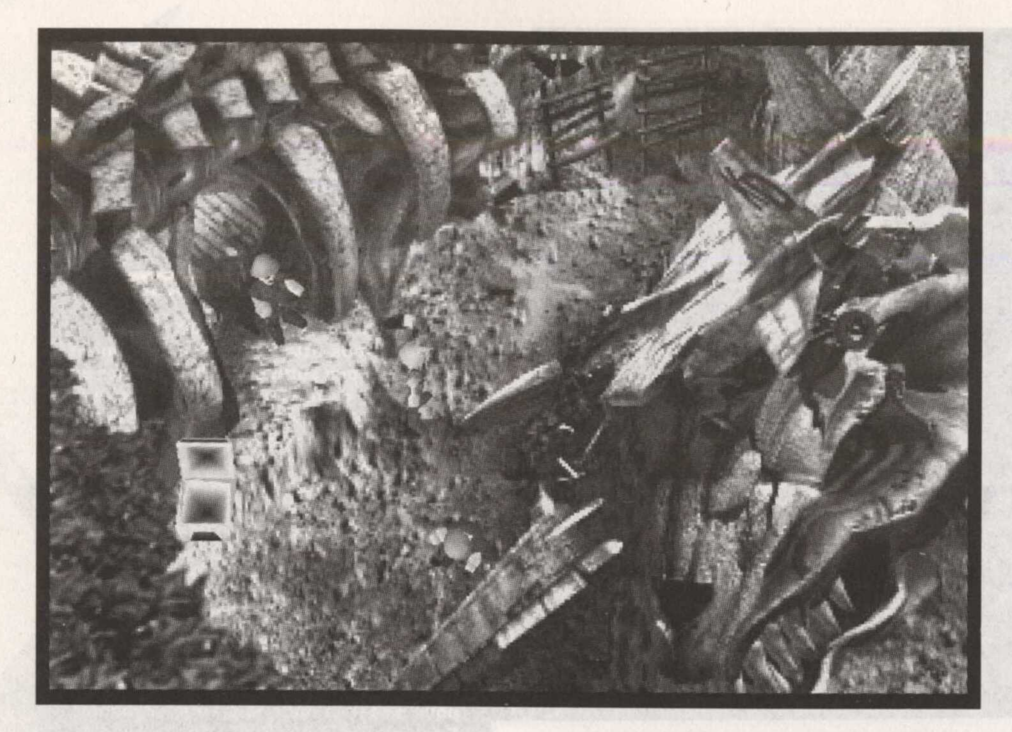
LV : 45 - HP : 10000 - MP : 400
Ce boss peut vous balancer des sorts mortels qui enlèvent jusqu'à 2.000 points de vie à vos persos. Un sort de Barrière généralisé sera donc le bienvenu. Ensuite, Demon's Gate est quasiment insensible aux attaques magiques à part celle de Bahamut. Il vous est donc conseillé d'attaquer à l'arme. Les armes sans trou à materia ou de niveau 0 en amélioration de materia sont les plus puissantes en dégâts. Votre victoire vous donnera un Bracelet Gigas.



SAUVEGARDE 3-07

Après quelques répliques échangées avec Sephiroth, il va vous falloir combattre un boss, Dragon Rouge.





LA FORÊT ENDORMIE

Il ne vous reste plus qu'à emprunter l'entrée menant à la Forêt endormie. Celle-ci se trouve dans la partie nord du village. Une fois entré, traversez la forêt jusqu'à ce qu'un dialogue s'affiche à l'écran. Pas loin, vous devriez apercevoir une boule rouge sur votre gauche. Attrapez-la et vous récupérerez la materia de l'Entité Kujhatta. Une fois la materia en votre possession, continuez votre route vers le haut de l'écran. Suivez ensuite le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à un grand carrefour. N'oubliez pas de récupérer au passage un Cercle d'eau. Pour arriver au carrefour, il vous faudra également traverser un écran sur la carte du Monde. Arrivé au croisement, partez vers la gauche et après le changement d'écran, entrez dans la maison de gauche pour récupérer une Super magie et pour sauvegarder votre partie, le cas échéant. Continuez alors votre chemin et allez ouvrir le coffre situé dans une salle ovale, plus loin. Vous y trouverez un Bracelet aurore. De retour au carrefour, partez cette fois vers la droite. Au changement d'écran, allez dans la maison la plus proche pour y récupérer une Source Protection. Allez ensuite dans la deuxième maison, ouvrez le coffre du rez-de-chaussée pour y trouver un flacon d'Élixir, montez au premier étage et avant de dormir, allez récupérer la materia Talent de l'ennemi, posée au fond à droite de cet étage. Vous pouvez ensuite dormir pour passer à l'action suivante. De nuit, revenez au grand carrefour de la cité et partez cette fois vers le haut de l'écran. Suivez l'unique chemin menant à la maison de l'Oubli. Suivez le couloir en spirale jusqu'en haut pour y trouver la materia Comète. Redescendez au niveau des plantes et prenez les escaliers transparents placés au centre de la bâtisse. Descendez les escaliers jusqu'à arriver à une vaste salle souterraine et sauvegardez votre partie avant de continuer.

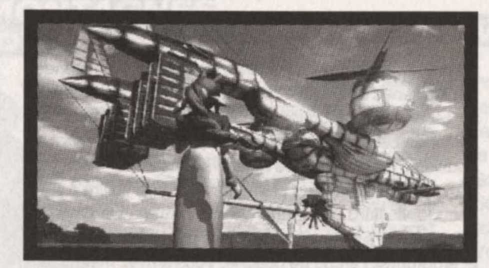
SAUVEGARDE 3-10

LE VILLAGE DES OSSEMENTS

Après votre réveil dans le village de Gongaga, et la scène de dilemme auquel est sujet Cloud, retournez auprès de votre avion Bronco et partez vers le nord, coupez vers l'ouest par le petit fleuve pour rejoindre l'autre océan.

SAUVEGARDE 3-08

De là, partez toujours vers le nord en suivant la côte et rejoignez, lorsque cela vous sera possible, le continent enneigé du nord de la carte. Vous n'aurez en fait qu'une seule plage où accoster. Tout près se trouve le village des Ossements. Allez-y. Dans ce village, vous apprendrez qu'Aeris est partie traverser la forêt Endormie pour rejoindre la Cité des Anciens. Pour traverser la forêt, il vous faut une Harpe Lunaire. Pour trouver celle-ci, il vous faudra organiser des fouilles dans le village. Dites à la personne en bas à gauche que vous voulez faire des fouilles pour trouver une Harpe Lunaire. Il ne vous restera plus alors qu'à placer une ou plusieurs personnes, cinq maxi, à des emplacements de

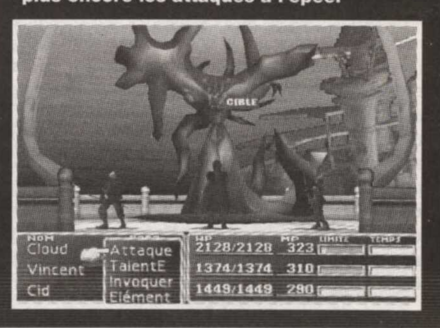


votre choix. Une personne coûtera 100 Guils. Pour réussir à trouver la Harpe, je vous conseille de placer vos cinq personnes en un cercle de grand rayon sur la partie qui est en hauteur et de placer le point de fouille au centre. Apparemment, il est impossible de monter mais en insistant, vous verrez que l'on peut prendre l'échelle. Après une nuit de sommeil, vous saurez si vous avez récupéré la Harpe Lunaire

SAUVEGARDE 3-09

BOSS 18 : JENOVA VIE

LV : 50 - HP : 10000 - MP : 300
Ce boss vous affrontera avec une succession d'attaques magiques type Eau. Il serait donc bon de placer le Cercle d'eau sur l'un de vos persos. Celui-ci devrait également se charger de régénérer en HP toute l'équipe. Il est conseillé de choisir le perso ayant le plus de HP pour cela. De plus, les sorts magiques sont peu efficaces contre Jenova Life. Par contre, il vous est conseillé d'associer une materia d'El. Base à une de Terre sur les armes de vos persos, Jenova craignant les sorts de Terre et plus encore les attaques à l'épée.





Placez au passage le Cercle d'eau sur un de vos persos, celui-là même qui se chargera de régénérer les autres en HP. Vous pourrez également vous équiper du duo materia d'El. Base + materia de Terre sur les armes de vos persos. Ceci fait, allez affronter votre destin...
Le boss éliminé, vous récupérez un Bracelet Sage et après une scène d'adieu, vous avez terminé le premier CD...

SAUVEGARDE 3-11

Rodolphe Donain
(RDonain970@Aol.com)
d'après le travail de Ho Utsumiya.





SFR
Accès direct
CINE
Soit 2463 (2F/appel + com. normale)



Ciné Live
LE MAGAZINE DU CINÉMA



La chaîne musicale
MCM



Europe 2
LE MEILLEUR DE LA MUSIQUE